ANIMATION

Only for Fans

COMENTARIOS DE :

- **OH ! MEGAMI SAMA**
  THE MOVIE
- **ESCAFLOWNE**
  THE MOVIE
- **GHIBLI**
  SERIES Y PELICULAS
- **CAPTAIN TSUBASA J**
  YOICHI TAKAHASHI
- **ADEMAS :**
  ESTUDIOS DE ANIMACION
  SABER MARIONETTE J to X
  DIGIMON

N° DOS
8.00 Soles

GRATIS: POSTER DE NADESICO

ANIMATION PLUS
ONLY FOR FANS

ANIMATION PLUS, es una publicación editada por jóvenes fanáticos al anime japonés.

Toda las ilustraciones y artículos son propiedad de sus respectivos autores y/o editores, estos son publicados con fines meramente informativos.

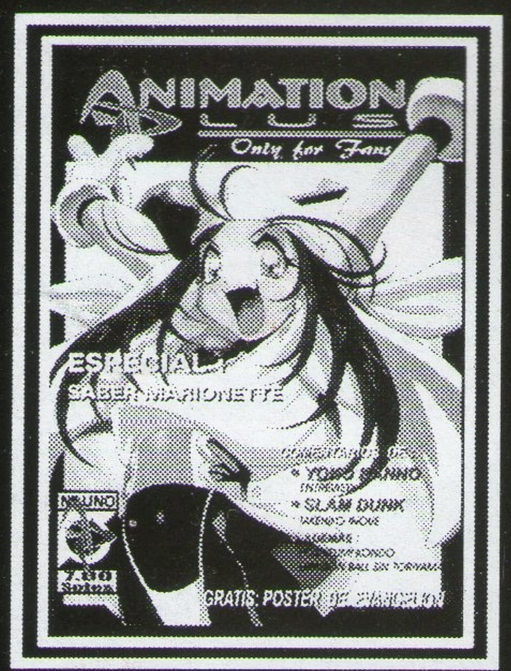
Año 01 Número 02

Portada
Oh! Megami Sama
The Movie

Contraportada
The Vision Of Escaflowne
The Movie

Poster
Ruri Hoshino
Nadesico
The movie
"Prince of Darkness"

TRADUCCIONES
MASAYOSHI SAIMA



Portada anterior .
Lime (Saber Marionette J)
Especial ·
Saber Marionette J
El manga de Slam Dunk
Yoko kanno
Yoshifumi kondo
Dragon Ball sin Toriyama
Novedades, Karaoke Studio

E-MAIL
animeplus2000@hotmail.com
PEDIDOS ·
969-7817

Editoria

Y como lo prometido es deuda
salió Animation Plus 2...

Por fin después de tanta espera, se estreno la película de Oh! My Goddess (Oh! Megami Sama), los aficionados de este título (donde me incluyo 100 %) estamos que saltamos en un pie, eso de esperar 6 años para ver algo más, de uno de tus títulos favoritos...uhm. Recuerdo todavía mis buenos tiempos de aficionado... Ah! Megami Sama fue el primer anime que grabé (en inglés) y después simplemente quizé conocer más de este fascinante mundo de la animación... y parece que aún me siento bien aquí...

Es curioso volver a utilizar una portada de un título del cual ya habíamos hablado antes (la primera revista que hicimos allá por 1997 también tenía una portada de Belldandy). Al ojear ese primer ejemplar uno se da cuenta que las vivencias y motivaciones eran distintas a las de ahora, en ese tiempo la afición era "gente novel", y nos sorprendíamos (nos incluimos) por ese nuevo universo que se abría ante nuestros ojos. Ahora las cosas han cambiado de manera drástica y apresurada (en un espacio entre 3 ó 4 años ha pasado casi de todo "bueno y malo a la vez") como consecuencia la afición ha madurado.

Estoy muy feliz por las novedades de Japón para este verano del 2000 y sobre todo por que nos conseguimos algunos datos interesantes, me refiero sobre todo a las películas de Oh! Megami Sama y Escaflowne. También en este número hacemos referencia de algunos de los estudios de animación más importantes, el recorrido de Ghibli como empresa de animación, que lo daremos en partes para que sea más preciso, el resumen de manga de Tsubasa J, Digimon, Saber Marionette J to X y mucho más...Como verán este mes estamos, ...cargados de novedades, y con ganas de mejorar...

También al cabo de estos años que han pasado, en trabajo, vivencias y ocurrencias compartidas, no podemos dejar de mencionar al grupo humano que se formó y aún continúa unido... gracias a todos chicos!, ...Ah y aprovechar para darle la bienvenida a un viejo amigo que regresa al grupo, nos referimos a nuestro traductor de japonés Masayoshi Saima (ya tenemos a quien culpar...)

Bueno nos vemos hasta la siguiente edición .

EL EDITOR

Nota:
Sólo para los chicos de Animation:
VIVA EL "CHI" LEGENDARIO...
¡VIVA!...

HABLEMOS DE ANIME

Ya estamos aquí.....

Es curioso ver como se encuentra la afición en la actualidad, puedes ver la series que te gustan con más comodidad (cable), leer alguna revista de las que rondan, navegar un poco por internet, irte ha alguna tienda de importación para comprarte algún "merchadising" o asistir ha alguna exposición de las varias que se realizan por ahí; hasta el mercado informal tiene lo suyo; y pues, que a las finales tienes un abanico de opciones más o menos envidiable de lo que puedes hacer con lo que te agrada, pero todos tienen un común denominador, ...dinero. (algo malo tenía que haber) Y es que no importa que tantas ganas le pongas, a las finales este factor te termina frenando... y aunque seamos parte de una sociedad consumista, lo cierto es que el poder adquisitivo, termina como haciendo sus restricciones.

Me pregunto sobre cual es el público real al que nos dirijimos, porque después de todo mantener una afición siempre ha sido cuestión de "monedas"???... ¿Quiénes son ustedes?, ¿Cuáles son sus pretensiones?, ¿Qué pensaran sobre nosotros y nuestro trabajo? ¿Nos habremos vuelto una opción parcializada?..., ¿Te interesará lo que digo?... uhhhmmm... para temblar. Hace bastante poco, se inauguró una nueva cuenta de correo E-mail, él que teníamos anteriormente tuvo problemas. Y pues... que estamos en la posición de saber más de nuestro público, conocerlo más; y es que con esto del trabajo te "aislas" un poco, y pierdes noción..., y no me gustaría pensar que también dirección. Siendo esta una sección dedicada a nuestro público, me tomo la libertad de hacer la invitación correspondiente, esta se me hace necesaria, porque aunque sabemos que la afición ha cambiado, quizás no tengamos la idea correcta de ¿Qué tanto?. Y es que saber quien esta al otro lado, siempre es importante, y en nuestro caso ésta es una necesidad constante, que no podemos dejar pasar por alto, no nos lo perdonaríamos.

Entrando a terrenos mundanos para estos momentos, los "chicos" de japón deben encontrarse en su temporada de *verano*; por acá como extrañamos la nuestra...; y siempre que viene tal etapa, aunada a las vacaciones, se hace lanzamientos y estrenos de toda índole, y tenemos pues un montón de gente saltando en un pie y feliz... (que ahorita me pongo a llorar), mientras que por acá, después de las festividades, nos vuelven ha hechar las cadenas... (ahora si, al río...). Que supongo, que al final "...nada dura para siempre"... pero bueno... En estas fiestas llegaron hasta los cinemas producciones de animación americanas, digasé el Dorado, Dinosaurios, y Titan A.E., ¿Qué les pareció?..., lo que es a mí ese "Dino" sobrealimentado no me lo hacen pasar con nada. Que al igual que tengo una opinión, otro me puede salir con otra, y así tenemos que no hubo un estreno de ninguna producción animada del país del sol naciente. Y como que se extraño: Pokemon 2000. Pa' que tanta promoción si no soltaron al niño..., que unos me dicen que los cines ya tenían bastante con Alladard y compañía, y que yo me quedo como esperando al *espiritú santo*. Que me pareció de mal gusto que se cree expectativa, y esta no se cumpla. ¿Qué se habrán creído?. Hace poco un amigo me dijo que "chapó" una nueva serie de animación en el cable, pero hasta ahorita me tiene con el "vilo" y ni siquiera me dice como es y como se llama. Aunque ya he dicho anteriormente que el servicio de cable local no me parece muy alturado, tengo que admitir (también ciego me estaría volviendo), que esta generando agradables expectativas en el público. Actualmente, "Digital Monsters", ó Digimon, en la Fox Kids, está dando que hablar y es que despúes de pasar por la odiosa etapa "*Pikachu es más bonito...*", con el transcurrir de los capítulos Digimon demostró tener todos los argumentos, para hacerse bien solito, de su propia fanáticada. Bien por los engendros de la Toei. ¿Qué, no lo sabías?... La misma empresa que hizo a Goku y Cía, entre otras monadas. Aún no he visto "merchadising" de la serie (me dicen que ya hay), y hay uno que otro incondicional que creo que mataría por alguna buena cosita... Actualmente los Digimon han representado una grata sorpresa... y si no la has visto (la serie), te recomendamos que te enchufes a ella, todos los días a las 3:30pm en el canal mencionado, líneas arriba. Las locales se me toman media aburridas, y puedo describirlas con un "Sin novedad en el frente" o por lo menos sin mucha. Antes que se me olvide... vieron la publicidad del espectáculo en vivo de Pokemon..., que después de eso, sufrí hasta pesadillas, que si me decían que lleve al "chico" de la casa, era capaz de llevarlo a ver a los "Dinosaurios"(?); ...de los males el menor, no. ■

La presente ilustración, es una bella visión del artista Sadayuki Sadamoto (Diseñador de Personajes de Evangelion, Nadia, Wings of the Honeamise) de los personajes de Rei y Hikari dos de las adolescentes féminas que aparecen en la controversial serie Neon Genesis Evangelion (o también en Japón conocido con el sugerente título de "El evangelio del nuevo milenio"). La ilustración pertenece a un reciente libro del autor titulado "Der Mond"

SUMARIO

EDITORIAL	*... 02*	*CENTRAL :*	
HABLEMOS DE ANIME	*... 03*	*TITAN - DINOSAURIOS...*	*... 18*
VERANO EN JAPON	*... 05*	*DIGIMON*	*... 20*
ESCAFLOWNE THE MOVIE	*... 06*	*ESTUDIO GHIBLI*	*... 26*
OH! MY GODDESS THE MOVIE	*... 09*	*CAPTAIN TSUBASA J*	*... 30*
ESTUDIOS DE ANIMACION	*... 12*	*KING OF FIGHTER 2000*	*... 33*
SABER MARIONETTE J to X	*... 16*	*MUSICA*	*... 34*

VARIOS : GAMES 2000/ éXD / DIGIMON ADVENTURE 02 / SAIYUKI / YOSHIFUMI KONDO / LIBRO DE ILUSTRACIONES / RATINGS / HIADAMARI NO KI...

Un saludo afectuoso para la gente del grupo BBC... suerte, a ver como les va....
Y PARA TODO LOS AMIGOS DEL STAFF DEL ANIMATION TEAM

PROXIMAMENTE :

SHOJO MANGA

Con los mangas que tu esperabas :

Oh ! My Goddess
Video Girl Ai

Más de 70 páginas
con dos de los títulos
más representativos
del universo del manga.

ESPERALA EN TU KIOSKO FAVORITO

" OTAKU "

Jr. Esperanza 182 - Miraflores

COMICS MANGAS Revistas en CD y Mercadería asociada

WHAT IS NEW !!

- Posters
- Trading Card
- Polos
- Scrolls
- Sound Track
- Anime

GALERIAS BRASIL
1275 2do NIVEL 13 B

DIAZ COMIC

Telf. : 423-0423

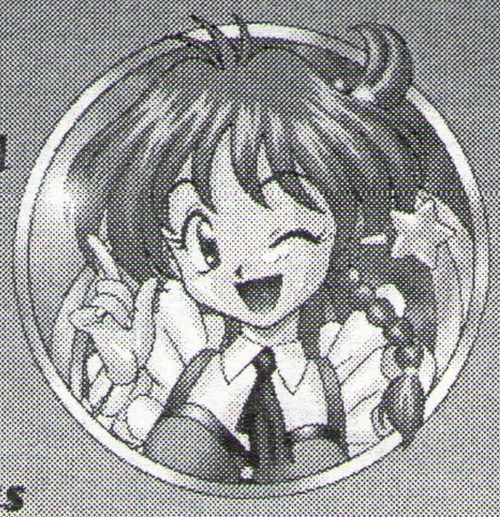
Final Fantasy
Evangelion
Saber Marionette J
Lain
Saint Seiya
Card Captor Sakura
King Of Fighter, etc.

CABINAS PUBLICAS *internet*

THE ST@TION NET

Un mundo de anime

¡ Tu conección a Internet !



- Chat c/ Voz
- Cabinas públicas
- Correo Electronico
- Diseño de Paginas Web
- Llamadas Internacionales
- Tipeos, Scaneos y Impresiones
- Clases 100% Practicas de Internet
- Promociones y Más....

PREGUNTA POR THE STATION GIRLS

AV. PERU # 2472 SAN MARTIN DE PORRES

station@itete.com.pe

Animate

Tu nueva opción

Te ofrecemos una amplia lista con títulos a escoger de videos y música de anime para CD, para que los disfrutes en tu computadora y equipo de sonido.

Además tenemos todo tipo de mercadería directamente importada de Japón a los precios más económicos.

- *Mangas*
- *Magazines*
- *Hentai*
- *Filmbooks*
- *Posters*
- *Cards*
- *Ilustrativos*
- *Shitayikis*
- *CDs, etc.*

Teléfono : 546-0033

Mayores informes :

animate@terra.com.pe
animate01@hotmail.com

CAPTAIN TSUBASA.
COWBOY BEBOP.
DRAGON BALL Z / GT.
HUNTERXHUNTER.
CARD CAPTOR SAKURA.
KARE KANO.
MACROSS.
DIGIMON 02.
RUROUNI KENSHIN.
SAINT SEIYA.
ONE PIECE.
Y MUCHO MAS...

Y ahora visita nuestra página WEB para mayores informes y hacer tus pedidos :

http://barrioperu.terra.com/animate

(Página disponible a partir de la quincena de Agosto)

Verano Japonés...

Verano Japón... Ahhh

Vacaciones, sol, playa, cine, conciertos, paseos, y la mejor temporada para nuevos lanzamientos, y estrenos de todo tipo, definitivamente la mejor temporada del año para los estrenos de cine. Una temporada alegre y de ganas de tirar la casa por la ventana. Por supuesto muchos se van de viaje de preferencia fuera de la ciudad, pero otros se quedan o se van por ahí, todos con unas ganas de sacarle provecho al verano y las vacaciones. Es común ver a medio mundo (de los personajes de anime) en ilustraciones alusivas a la temporada, y como la temporada veraniega de por aquí comienza algo más tarde, como que las féminas en traje de baño nos terminan haciendo extrañar un poco más de sol... verano, verano,veranoooo... a llorar al río....

Los estrenos de la temporada japonesa son: Tenkuu no Escaflowne the movie, del cual hacemos una reseña correspondiente; también Oh! Megami Sama the movie, también con reseña, Card Captor Sakura the movie (para otro momento), y entre otras producciones las americanas Titan A.E, y si no lo sabías, no hace mucho Dinosaurios; entre otros lanzamientos varios que ya no son de nuestra competencia. Pues nos aunamos a esta frescura veraniega y a reseñar de lo lindo..., "dénle" no más vuelta a la página...

En nuestro medio, los estudiantes entre la temporada de Julio a Agosto tienen unas vacaciones de 2 semanas por las festividades patrias..., bueno, un descanso de cuando en cuando no le debiera caer mal a nadie... pero ahora que veo esta el hecho de que nosotros estudiamos 5 días de la semana de los 7, muchos feriados, celebraciones escolares, y vacaciones de verano de tres meses... y otros que se inventan por ahí.. En japón, la temporada de vacaciones por etapa veraniega llega por ahí de nuestras festividades de medio año (según se me dice), el descanso de los chicos es de un mes de vacaciones..., relajo de lo lindo... además días antes estan las competencias deportivas que se dan por el inicio del verano, y hay menos presión. Los oficinistas disfrutan también de un bien esperado descanso de un mes, y los obreros, pues... una semana... Pero, sin embargo nada es tan bonito como parece, ese tiempo corresponde al descanso anual que la trajinada sociedad japonesa concede. No hay ninguna otra temporada larga para vacaciones, y ellos no tienen la cantidad de feriados que hay aquí, los días activos de la semana son 6, y solo el domingo es para descanso. Estamos hablando de una sociedad con una presión laboral completamente diferente a todo lo que hayamos visto en nuestra sociedad, y considerada como normal. Esta presión se refleja en los estudiantes y de antemano te ves obligado a aplicarte muy fuertemente ya que en los claustros estudiantiles, muy bien te estas jugando tu destino. Si no pasas la preparatoria, no estas preparado para la vida. Tu futura vida. Simplemente ya no puedes sobresalir. Si no te gradúas, ya no puedes ser oficinista, y hacer carrera, te debes resignar a ser un obrero. Graduarse de preparatoria es el destino de todo japonés que se digne de sí (La fuerte estratificación que posee la sociedad japonesa esta presente hasta en el lenguaje que usan las personas). Entrar al mundo laboral o a formar parte activa de la competitiva sociedad japonesa, se da inmediatamente después de tu graduación. Para muchos de los que vivimos en una socieda más cómoda y despreocupada ese bien podría ser un "lugar de locos". ■

ESCAFLOWNE THE MOVIE

ESCAFLOWNE: THE MOVIE

Hitomi Kanzaki, es una joven estudiante de preparatoria, que repentinamente es transportada hasta un mundo fantástico, el mundo de Gaea. Gaea era gobernada por la tribu de los Dragones Negros, una raza que se extingue al igual que su control sobre Gaea, sin embargo tiene la suficiente fuerza como para convertir Gaea en un constante campo de batalla. Ahora en Gaea, hay un grupo de gente que busca el fin del reinado de los dragones negros y el retorno de la paz. Hitomi llega a Gaea, y aparece en la ciudad de Abaharaki, donde se sucede la destrucción de la misma, de manos de las fuerzas de fieles a Folken, quizas el último dragón negro de su tribu... ella aparece dentro de las entrañas del Escaflowne, la legendaría armadura Guymelef, que según la leyenda junto a la "Diosa Alada" (Tsubasa no Kami) llevara al mundo de Gaea hacia una nueva época de paz, o a su destrucción total. La armadura protege a Hitomi de la destrucción de la ciudad y marcha con destino a Van, un príncipe cuyo clan fue exterminado por Folken... es así que el Escaflowne une los destinos de Van y Hitomi....

FOLKEN

HITOMI KANZAKI

SORA

DIRECTOR: Akane Kazuki nació en Nara Ken en 1962, su primer trabajo como director fue la serie de Escaflowne.

ENTREVISTA AL DIRECTOR:

1- Los fanáticos se preguntan, ¿Porqué no continuaron la serie?, querían ver el reencuentro de Van y Hitomi, en cambio tomaron la misma historia ¿Porqué no hicieron una continuación?

* Si hacíamos la continuación de la serie, solo lo verían los que han visto la serie, sería un evento para los que vieron la serie, y eso es lo que no se quería hacer. Quería hacer una película para todo el mundo y que no importara que no hayan visto la serie. Y cuando la gente termine de ver la película les va a dar ganas de ver la misma. (Solo aumentó unas escenas más fuertes) Y con esa idea se hizo la película, no una continuación, sino lo mismo, pero con un nuevo comienzo.

2- En la serie se usa mucho las cartas del Tarot, por lo que se hicieron populares entre los fanáticos. Se van a usar en la película.

* Para mí, la película y la serie, tienen sus buenas cosas (no compararlos), cada una tiene sus puntos buenos. Para la serie se necesitaba el Tarot, pero para la película yo pense que ya no era necesario, solamente se utilizó el pendiente (pero de otra manera), que no lo descartamos.

3- En la serie salían muchos personajes, pero en la película ¿Quiénes no saldrán?

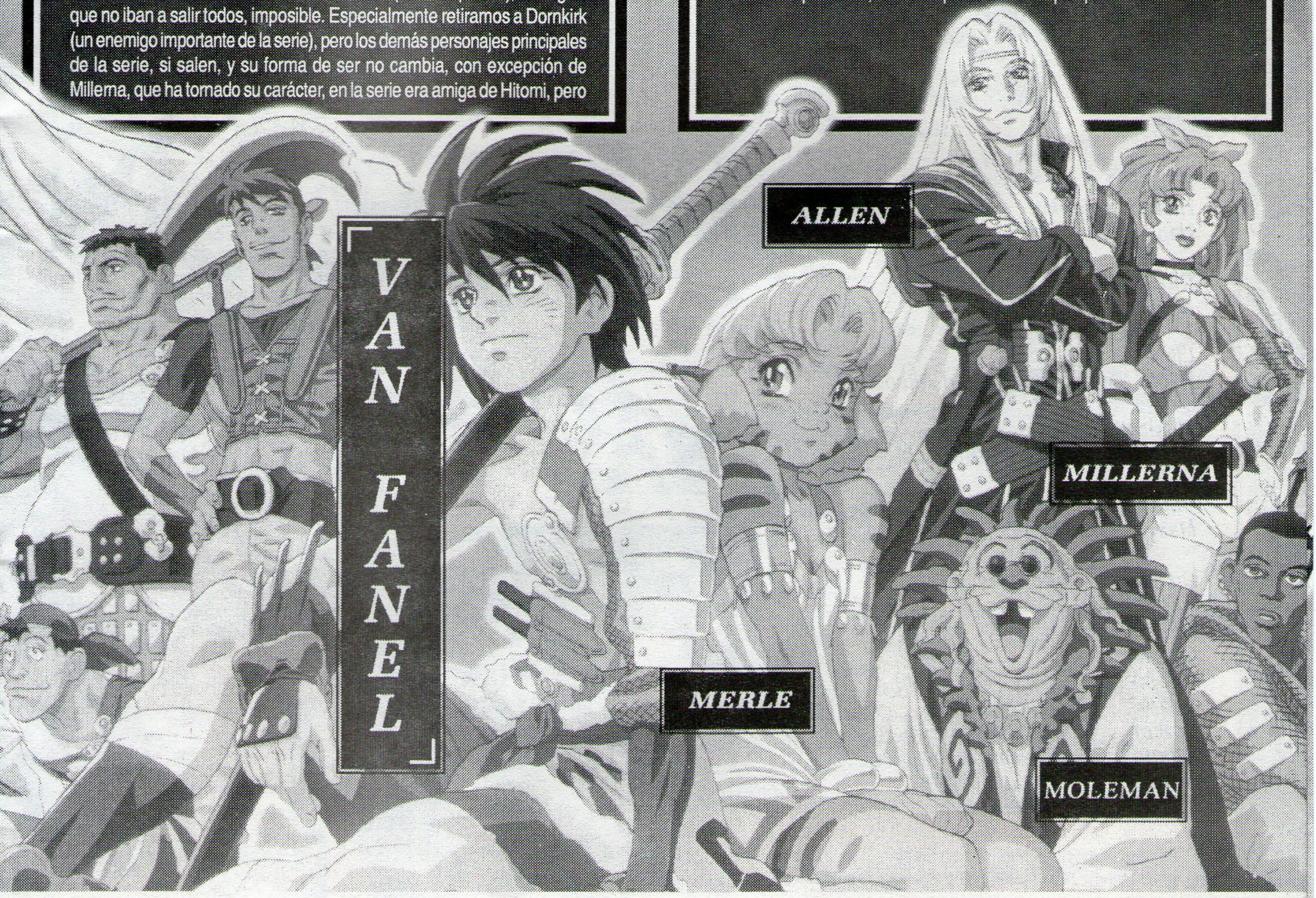
* Pensando en la serie de Escaflowne (de 26 capítulos), era lógico que no iban a salir todos, imposible. Especialmente retiramos a Dornkirk (un enemigo importante de la serie), pero los demás personajes principales de la serie, si salen, y su forma de ser no cambia, con excepción de Millerna, que ha tomado su carácter, en la serie era amiga de Hitomi, pero en la película se comporta como una hermana mayor (esa es una de las razones para su interpretación por parte de otra seiyuu), y con una voz más madura.

4- La Hitomi de la película comparada con la de la serie se ven diferentes, ella se ve más adulta ¿Cuántos años tiene Hitomi en la película?

* En la serie de televisión, Hitomi estaba en primero de preparatoria, pero esta vez Hitomi esta en la primavera del tercero de preparatoria (marzo) osea ha pasado un tiempo, y pensando en ese tiempo que ha pasado se ha hecho su diseño. (unos dos años mayor). Además en ese tiempo son los exámenes para terminar la preparatoria (el prepararse para la nueva vida) y el otro año salir a la sociedad. Con ese tipo de preocupaciones y miedos ella ha sido dibujada. Con esas características ella va al otro mundo "con muchas preocupaciones y del que será de su vida futura". Además en el tiempo que daba la serie, había muchas chicas fanáticas de Hitomi ("con sus mismas caracteristicas" ...y edad) y ahora que la vean en la película también Hitomi se encontrará como ellas ("ha crecido junto con ellas").

5- En la televisión, Van era algo "salvaje", pero ahora no se le nota igual (esta algo diferente)

* Van tiene su parte salvaje, pero en la película lo he querido hacer un poco más fuerte (más grande y fuerte), pero en el fondo la base es la misma. La historia de la película es un poco más cruda que la serie y por eso a Van lo han hecho pensando en eso, para que vaya peleando, y se pueda enfrentar a las situaciones, aparte la relación con Hitomi, se ve un poco más distante, ya no es tan cariñosa, ni melosa, lo he hecho algo así como más platónica, ese es el punto de vista que quise dar.



continúa

6- Los Mechas en la película se ven mas "malignos" ¿Porqué el Escaflowne y el Alseides se ven así ?

* El tiempo de la serie con el de la película es diferente, los diseños lo reflejan. Los robots de la serie son más místicos, milenarios, en cambio los de las películas son algo más modernos. Algo así. Se supone que los antiguos robots, se han ido deteriorando y en eso los han ido arreglando.

7- Dime algo sobre Sora (personaje que no sale en la serie)

* Se supone que ella es una subdita de Folken, posee telepatía y tiene el don de ver el futuro, por eso lo de la oreja puntiaguda (se supone que es una raza de ese mundo). Se supone también que Folken destruyo su raza y solo se la llevo a ella. La verdad, en la película no se menciona si aún queda sobrevivientes de la raza de los dragones, por eso sigue habiendo personajes que usan la magia, para eso la película es del género de espada y magia.

8- Me gusta la música de Yoko Kanno y Koguchi Hajime, pero que tipo música van a usar ahora

* En cuestión de música, ésta es la misma que la serie, todo es hecho por Yoko Kanno. Ellos vieron la película completa, y yo (el director) le dije donde quería cada música (en que escena), así se sincronizó perfectamente la música para cada escena. Esta vez al igual que la serie, casi toda la música se hace también en ópera. Y la música dentro de la ópera se ha hecho algo más pura. Se darán cuenta cuando vean la escena principal.

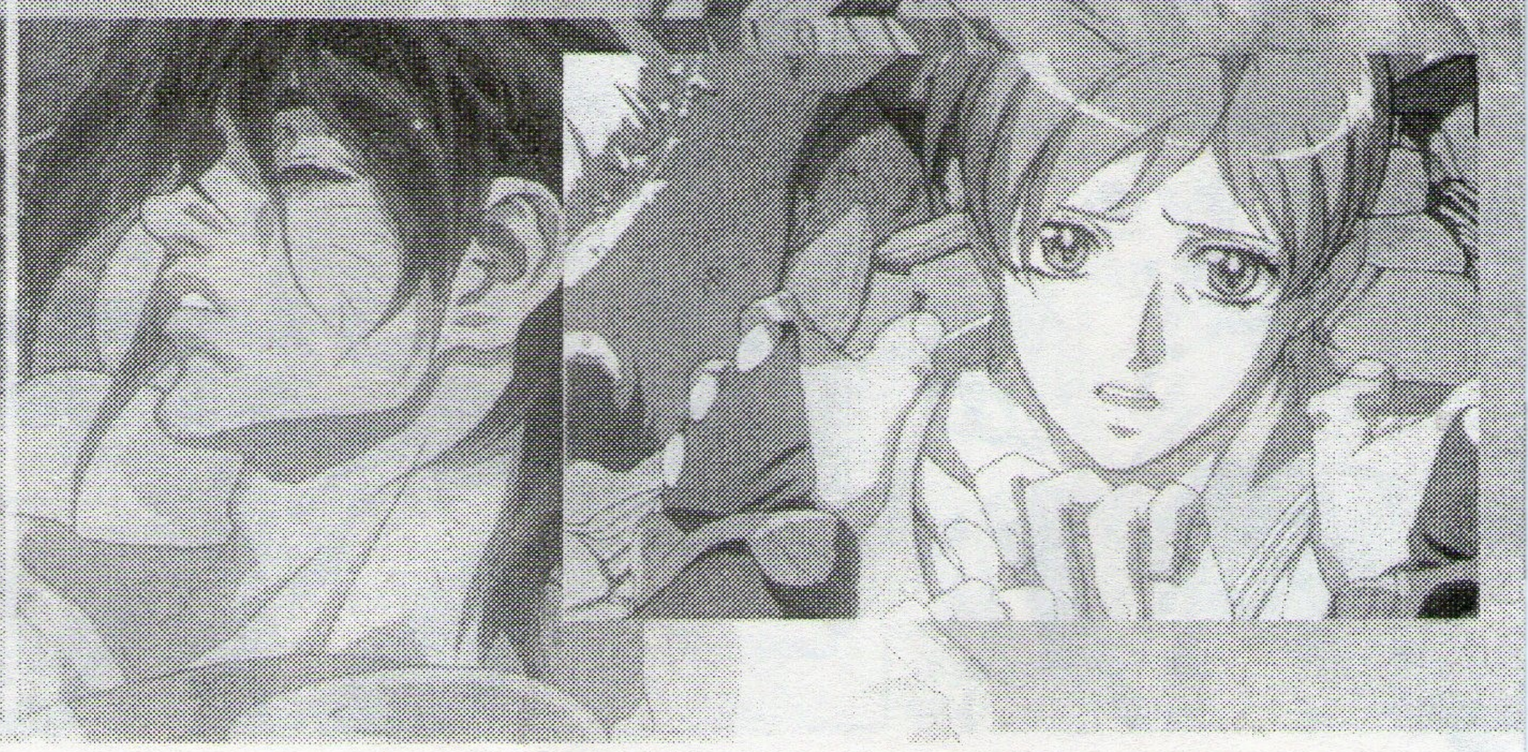
9- En la radio FM Osaka (radiodrama) que también se paso en Tokyo ¿Qué es exactamente lo que se pasó?

* El título del radiodrama fue "Escaflowne prologue" y es una historia antes que la película, en donde Hitomi estaba en el invierno de segundo de preparatoria. Van para buscar al Escaflowne fue a la Tierra y se lleva a Hitomi a Gaea y salen todos los personajes de la película. Este producto fue hecho para entender un poco más la película, y hay episodios que no se verán en la misma.

10- Digame una escena buena y también cuenteme sobre el final.

* La primera escena y el final esperenlo con ansias, especialmente el final que ha sido dibujado "con los ojos de Van" (digase emociones).

El diseño de Van a la vista a cambiado, con respecto al de la serie, pero por dentro tanto en la serie y en la película, Van sigue siendo Van, y Hitomi es Hitomi, es decir por dentro siguen siendo los mismos. ■



STAFF:
Historia original:
Hajime Yadachi, Shoji Kawamori

Director:
Kazuki Akane

Libreto:
Ryota Yamaguchi, Kazuki Akane

Música:
Yoko Kanno - Hajime Koguchi

Cantante:
Maaya Sakamoto

Diseño de personajes:
Nobuteru Yuuki

CAST:

Hitomi	:	*Maaya Sakamoto*
Van	:	*Chiichi Skine*
Folken	:	*Joji Nakada*
Dilandau	:	*Miwami Takayama*
Sora	:	*Mayumi Iitsura*
Milerna	:	*Aki Takeda*

OH! THE MOVIE MEGAMI SAMA

Un lazo para toda la Eternidad

Morisato Keiichi: El es quien se quedo con el corazón de la bella diosaBelldandy, y si hablamos de la persona más afortunada del mundo, sin duda esa es el, él hasta ahora ha tenido muchas pruebas y las ha pasado todas; pero en esta ocasión, ha pasado algo que puede destruir sus sentimientos. En estos momentos, ¡¿Qué camino tomara?!.

Belldandy: Diosa de primera clase, segunda categoría ilimitada. Al comienzo, ella era una chica que tenía algo de niña, una pureza e inocencia... Pero ahora ella ha madurado, ya es una mujer. Siempre donde ella mira, esta Keiichi, pero eso ¿Hasta cuando será permitido?. El amor de una diosa ¿De quienes o a quienes les pertenece?

"El amor de la Diosa" Que es lo que le espera al final.

Lo que a Belldandy y Keiichi los mantiene unidos, es la confianza. Cualquier tipo de problema que tengan ellos, se confían mutuamente, es la garantía de que el amor entre ellos dos nunca se podrá separar.Pero ahora ha llegado, algo diferente, una nueva crisis, un nuevo problema entre ellos, entonces eso quiere decir ¿Qué le va a pasar algo a la unión que mantienen ellos dos?.

Los avances sobre la película de Oh! my Goddes eran simplemente escalofríantes, ...y oscuros; el tema, del que va de la historia estaba envuelto en todo un misterio, y lo poco que se decía, solo provocaba más preguntas, afortunadamente, alguien pudo llegar hasta el director de la película, y lo pudo ametrallar con la pregunta que todos quisieran hacer.

Con el ticket

CLEAR FILE

****** Antes que se estrenara la película este era el folder que venía con la segunda versión del ticket de la película, lo único quefue concebido como una edición limitada de sólo unos 10 mil. Simplemente comprabas tu ticket y te venía con un Clear File (simplemente envidiable). Precio del ticket para adultos 1600 yenes, universitarios y colegiales 1300 yenes. Aparte que se te daba la opción de escoger entre tu Clear File o un poster de la película también en edición limitada, otros 10 mil. ******

continúa

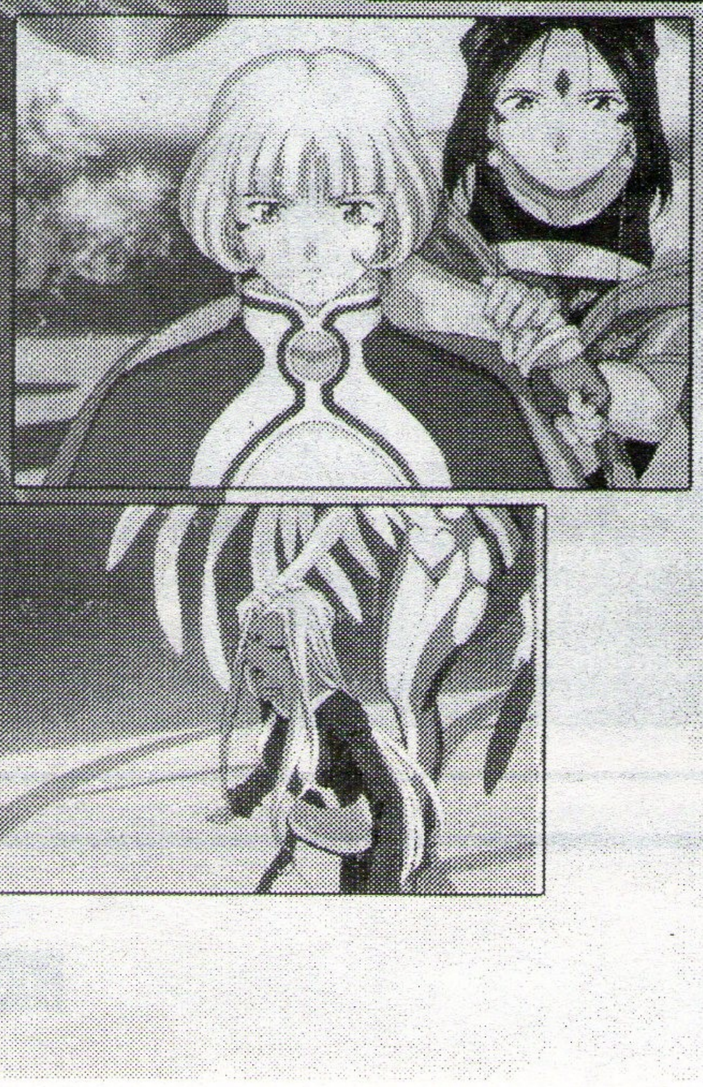
OH! THE MOVIE MEGAMI SAMA

Preguntar sobre el tema o historia para esta nueva encarnación de Oh my Goddess!. uhmmm... Sin embargo...

El director de Oh my Goddess the movie, Gooda Hiroaki, responde: Bueno para mí el tema de esta vez es "el amor de una diosa" esa es mi idea (Dios...,cuando estos tipos se quieren volver misteriosos, lo saben hacer...). Tomando esa base, estuve tratando de diseñar y hacer la película, lo cierto, es que nos adentramos mucho en este tema, y va ser totalmente diferente a la base principal dada en el manga. Este es el tipo de punto de vista en el que me he tenido que enfocar.

Cuando los lazos se rompen...

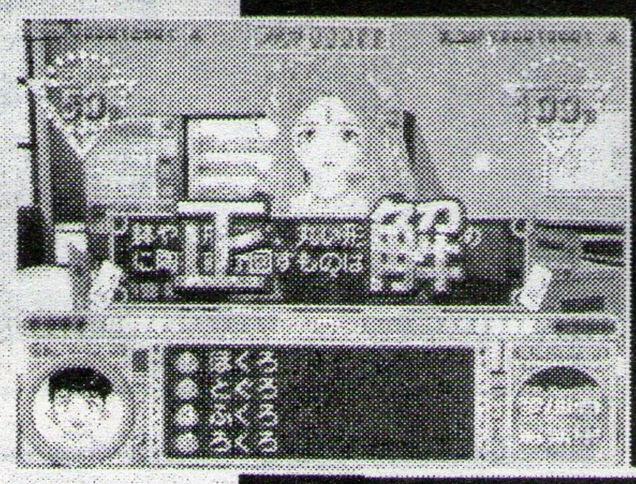
Bueno, que "*estos*" conocen el "a-b-c" de como hacerte comer las uñas... la recolección de datos en esta ocasión ha sido a tortura mía bastante frustrante, y tortuosa cual camino de espina, ya que al parecer la consigna era, que si querías saber algo tenías que ver la película... Sorry, pues... que mis fuentes informativas lo único que terminaban dandome eran más preguntas, metáforas, y puro misterio... se habla de personajes venidos del cielo y terrestres que al parecer harán tambalear la relación de los protagonistas, pero no hay ninguna certeza, lo único cierto y que saco en claro, es que se ha querido avanzar un paso más alla... pero más alla... de lo que recordabamos en el juego de Ovas original... el cual nos hablaba de la venida de Belldandy a la Tierra en un hecho aparentemente fortuito y casual, y su posterior establecimiento con Keiichi, quien la había invocado inesperadamente, para después quedarse enamorado de la bella diosa... el final del juego de Ovas, nos mostraba la consolidación de ese amor, y la autenticidad de los sentimientos de ambos, en un giro hasta ese momento inesperado... Oh! my Goddess the movie, promete hasta el momento y según las mismas escuetas declaraciones del director... ser totalmente diferente a su temática habitual en el manga que es casi completamente una recopilación de historias cortas autoconclusivas, y con tramas generalmente bastante ligeras, tratando de mantener en lo posible una episodiedad. Bueno que la consigna es ponerse a esperar tranquilitos no más... lo que si es recomendable es apreciar nuevamente y en su totalidad el juego de Ovas que se creo para la serie, recomendación tanto para los fanáticos nuevos o antiguos de la serie... ya que lo que se promete justamente en esta película es romper con el esquema concebido para ellas... en donde según la misma Belldandy "el poder del amor lo podía todo". ■

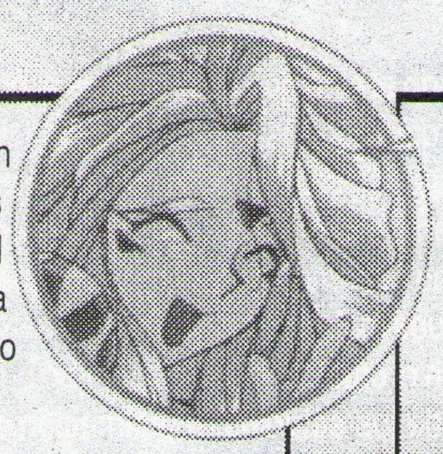


Videojuego

ANOTHER GODDESS WORLD

"*Oh! Megami Sama, vamos a combatir con mis alas*". Es una historia de Keichi con una nueva diosa, es un videojuego y llama bastante la atención, es un juego basado en preguntas, respuestas y aventuras, y se avanza tipo un RPG (Rol Playuing Game). El nuevo personaje es la "Diosa de la guerra" ¿Te interesará responder las preguntas de este juego?. Este es el tipo común de curiosidades que suelen aparecer con las promociones de los estrenos.





Una curiosidad que pude encontrar en el buzeo informativo, de esta ocasión; es haber encontrado a estas simpaticas Urd y Skull contadote algunas cositas sobre la película. Simpático pero como casi todo poco develador.. a ver que les parece...

(Imagen de Keichi) Aunque esten separados uno del otro, ellos no tenían problemas, porque ellos no dudaban, y creían que los corazones de ellos estaban unidos. ¿Pero, cuando ese lazo se corte, Keiichi que hará?

(Skuld) Lo que siempre desea la buena Onesama (la hemana querida) es la felicidad de otras personas... Aunque sea una vez debe de desear su propia felicidad. ¿Pero ahora que estara deseando?, algo que tenga que ver con Keiichi, ¿O pueda ser que tenga que ver con otra pesona...?

(Urd) Pero esta bien, porque ella es así, ¿o, no?. A todos les gusta como es Belldandy. El trabajo de las diosas es obedecer las ordenes de Dios, y es hacer feliz a todo el mundo, pero no importaría mucho, que ella se acomodara también un poquito, ¿no?

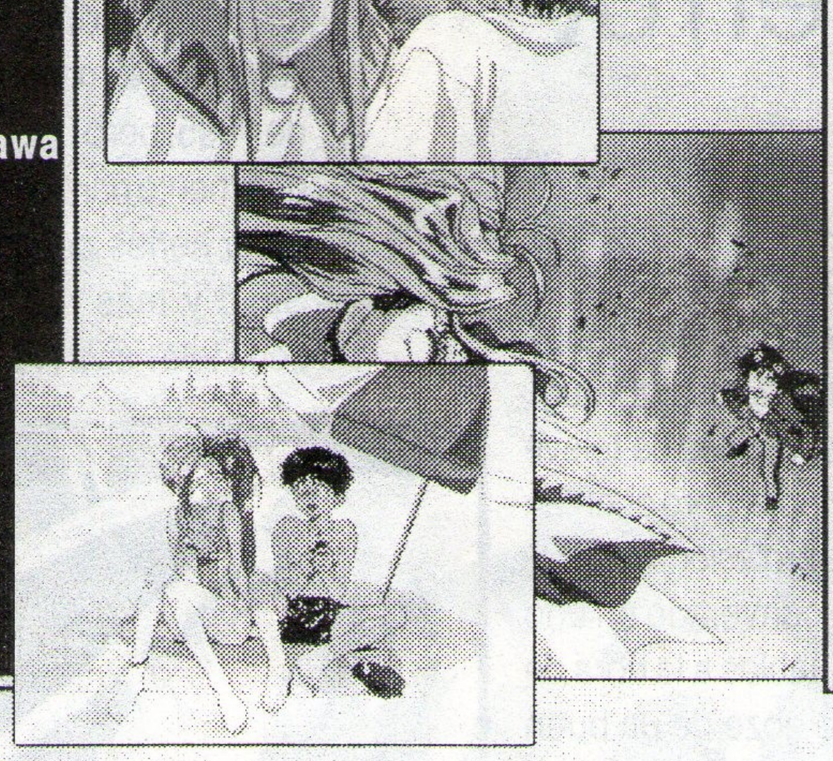
(Urd) Que vino un hombre del cielo, ¿De quién estan hablando? Presiento algo raro. Porque cuando las diosas estan junto a algún humano, siempre surgen problemas, pues. Pero porque surgen problemas, ellos dos no son de tirarse para atrás.

(Urd) Oye Skuld, no es hora que te sorprendas, o no sabes que tan profundo o serio es la situación de ellos, ¿sabes o no? Nosotras tenemos que hacer algo por Belldandy y Keiichi.

(skuld) Oye, que cosa, que es esta escena, porque estan así? Ah, esta chica se había emborrachado en la fiesta que hicieron en el club de carros. Y ella estaba persiguiendo a Keiichi, ¡¿Pueda ser que sea en serio?! ■

OVAs

Una noche, Morisato Keiichi, se encontraba recibiendo las llamadas en el dormitorio del club de mecánica, en donde vivía, era una noche más de esas tantas, en que terminaba de recepcionista para sus compañeros de cuarto, y preguntándose así mismo como se metio en ese embrollo. Ese día ya se había hecho bastante tarde, cuando de repente el hambre hace su labor, y entonces Keiichi comienza a llamar a algún restaurante por comida. Para su mala suerte, no hay restaurante que quiera atenderlo, y entonces marca y marca y marca, al teléfono, cuando repentinamente le contesta al telefono una voz suave y dulce; Keiichi había contactado accidentalmente con la "Oficina de Ayuda de las Diosas" (el GRO, The Goddess Relief Office) , los humanos simplemente no pueden comunicarse con ella, pero el destino lo habría ayudado, entonces ante él se presenta a través del espejo, la hermosa diosa Belldandy. Keiichi queda muy sorprendido pero ella lo calma y luego le dice que ya que él la ha conjurado, ella le concederá un deseo, y sólo uno... cualquier cosa que el decida. A la mente de Keiichi irrumpen trepidantemente sus opciones, "chicas, fama, fortuna", todo suena tan maravilloso, pero Keiichi aún se encuentra algo incrédulo. Pero después de cruzar unas cuantas palabras con Belldandy, todo se le aclara y le pide que este junto con él para siempre. Bueno, sí puede. Repentinamente del sello en la frente de Belldandy, emerge una luz hacia el cielo, y después del repentino susto Belldandy le responde que el permiso para conceder semejante deseo ha sido concedido. Keiichi queda en una pieza, pero este es sólo el comienzo, sus compañeros descubren a Keiichi y Belldandy y expulsan a Morisato del dormitorio, porque como suponen ¡no estan permitidas las mujeres!, no sin antes decirle que mande su nueva dirección para enviarle el resto de sus cosas. Este es el inicio de las peripecias de Keiichi y Belldandy. Una pareja muy singularl, él un simple mortal, ella una hermosísima diosa llegada a la Tierra. Keiichi sopesa un momento la situación y entonces se anima a seguir. La pareja tendría diferentes vaivenes, vendrían a la Tierra las hermanas de Belldandy, también Diosas, la hermana de Keiichi, y muchos rivales que pretenderían a la hermosa Belldandy, pero esa ya es parte de la historia porque en ese momento, Keiichi Morisato, debió haberse sentido el hombre más afortunado de la Tierra, y eso ya no se lo podrían robar, nadie. Entonces Keiichi y Belldandy, marchan a comenzar una nueva vida, juntos. ■



STAFF

Historia Original: Kosuke Fujishima
Director: Gooda Hiroaki
Director de Imagenes,
y diseñador: Matsubara Hidenori
Libreto: Ote Michiko, Tomizawa Yoshihiko

CAST

Morisato Keiichi: Kikuchi Masami
Belldandy: Inoue Kikuko
Urd: Tooma Yumi
Skuld: Hisakama Aya

STAFF OVAS
Supervisor y Creador: Kosuke Fujishima
Director: Gooda Hiroaki
Estudio de Grabación: KSS Studio
Diseño de Caracteres: Matsubara Hidenori
Musica: Yasuda Takeshi
Producción de la Música: Pony Canyon

Voces principales:
Belldandy: Inoue Kikuko
Urd: Tooma Yumi
Skuld: Hisakawa Aya
Morisato Keiichi: Kikuchi Masami

ESTUDIOS DE ANIMACION

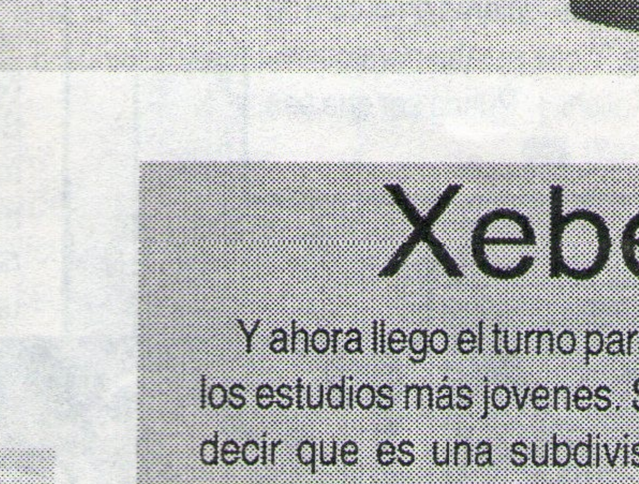
¿Quién es quién? en la animación japonesa?. Si hay un buen hábito, que tiene todo aficionado al cine que se precie,es el ponerse a ver los creditos del film que acaba de ver; habito por lo demás descontinuado por estos rincones de Dios, debido más que todo a la irresponsabilidad de «muchos», que te cortan la exhibición a mitad de los mismos o peor aun a veces ni los pasan. Oigan, que esta es una falta de respeto increíble, pero principalmente es una falta que se hace grave, si te fijas que estan dejando sin su debido reconocimiento a todo ese equipo humano, gracias al cual, en el mejor de los casos, te quedaste contento con la producción. Toda una insolencia. Pero no debemos negar tampoco, que parte de la culpa recae en nosotros, el público, que con nuestra dejadez y el: no importa, lo dejamos así;pues mal. Hago este «hincapie» ya que para mí es triste, que trabajos llevados a la animación, por esforzados grupos de artistas terminen en el cruel "anonimato". Como busqueda de darle compesación a este asunto aqui presentamos algunos de los estudios de animación con más relevancia hasta el momento, en esto del «anime», sus series más emblemáticas y algunos de sus colaboradores estrellas. Espero, que sirva para que se den una idea general «del quien es quien» en esto de la animación y que lo tomen a bien, porque después de todo, un poco de cultura a nadie le hace daño (para comenzar).

Sunrise

Cuando hablamos de Sunrise, estamos hablando ni más ni menos que de todo un clásico en esto de la animación; y sólo con nombrar Gundam es suficiente para que se haga un espacio para que tome su lugar en la historia "anime". Es además responsable de otras producciones famosas como Dirty Pair, City Hunter o Patlabor. En la última temporada su quehacer se ha multiplicado y producto de ello hemos sido testigos de producciones de la calidad de Tenkuu no Escaflowne, Cowboy Bebop y Brain Powerd. Entre sus colaboradores habituales destaca sobremanera el celebre Shoji Kawamori, uno de los diseñadores de Macross. Pareciera que esta compañía tuviera una predilección especial por los animes de "Mechas". Pero la verdad es que tienen un desarrollado sentido de lo comercial, lo que lo han terminado demostrando en los últimos tiempos, y con lo cual se han convertido en una de las mejores sobre todo a la hora de concebir una nueva serie televisiva.

Xebec

Y ahora llego el turno para uno de los estudios más jovenes. Se puede decir que es una subdivisión de la Productions IG dedicada más que todo a las producciones Ova's. Lleva poco tiempo en el mercado, apenas desde 1995, pero eso no ha sido impedimento para ellos a la hora de crear series de la talla de Blue Seed y más recientemente la serie televisiva Nadesico.

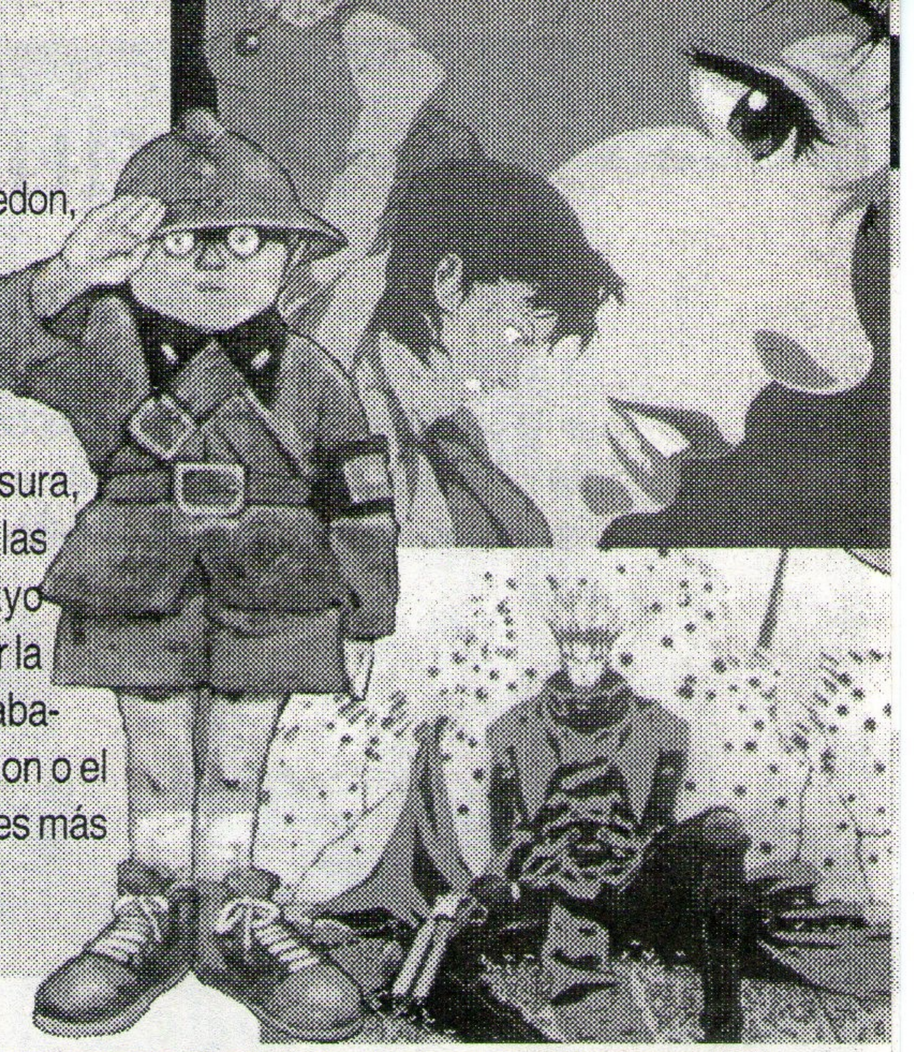


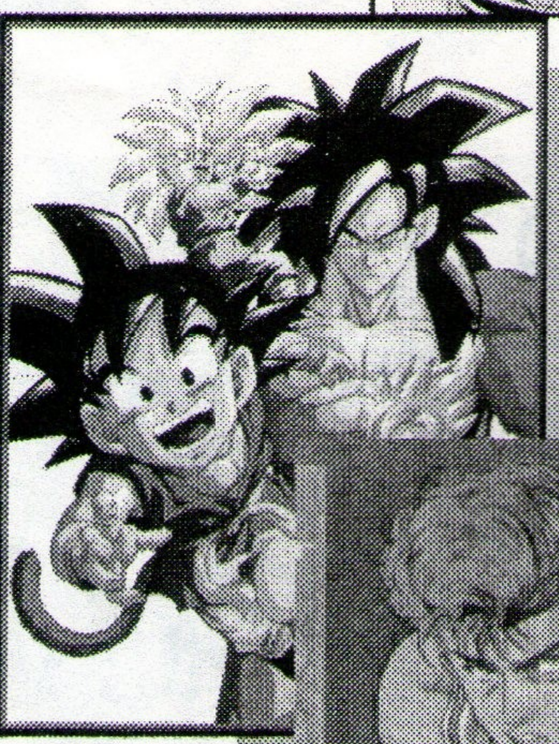
Studio Pierrot

Esta compañía fue fundada en 1979, y en estos 20 años de trabajo, han sido los creadores de algunas de las series más populares de todos los tiempos. Son responsables de la producción de Kimagure Orange Road, Yuyu Hakusho, Creami Mami o Fushigi Yuugi. Sus producciones suelen ser series de televisión de presupuesto variable, pero cuentan con un buen equipo de profesionales, gracias a lo cual se han convertido en uno de los estudios más fiables a la hora de hacer que un anime goze de un buen indice de audiencia.

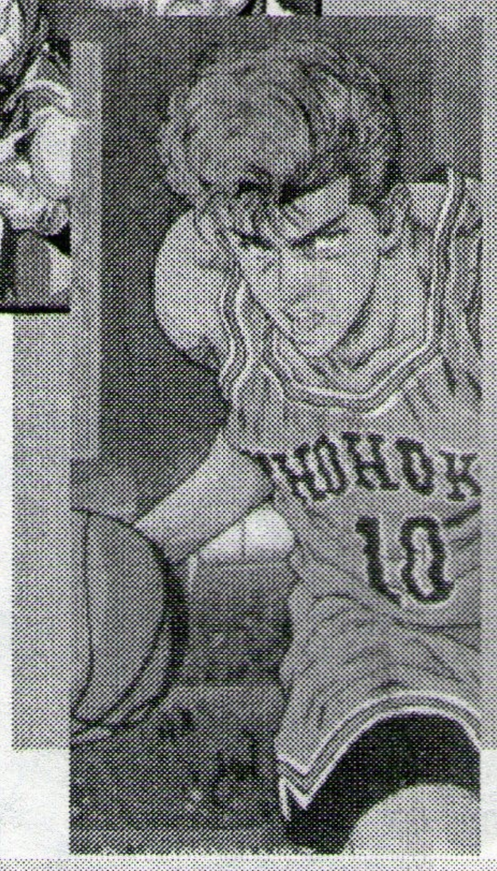
Mad House

Fue fundada en 1972 para la creación de una serie titulada Hazedon, pero desde entonces no han parado, y son los creadores de algunos de los animes más queridos por los aficionados por el mismo hecho de tener tiempo en el medio. Algunos de sus trabajos son La Rosa de Versalles, Robot Carnival, Manic manic, Memories (la trilogía de cortos de Katsuhiro Otomo), Urusei Yatsura, Yawara!, The Cockpit, además de tener como plato fuerte todas las adaptaciones al anime de las obras de Clamp, desde Tokyo Babylon a la nueva serie de Card Captor Sakura, pasando por la pelicula de X o los Clamp in Wonderland. Entre sus últimos trabajos tenemos el reconocido Thriller Perfect Blue de Satoshi Kon o el anime de Trigun. No solo colaboran con algunos de los autores más prestigiosos, sino que han hecho casi de todo.

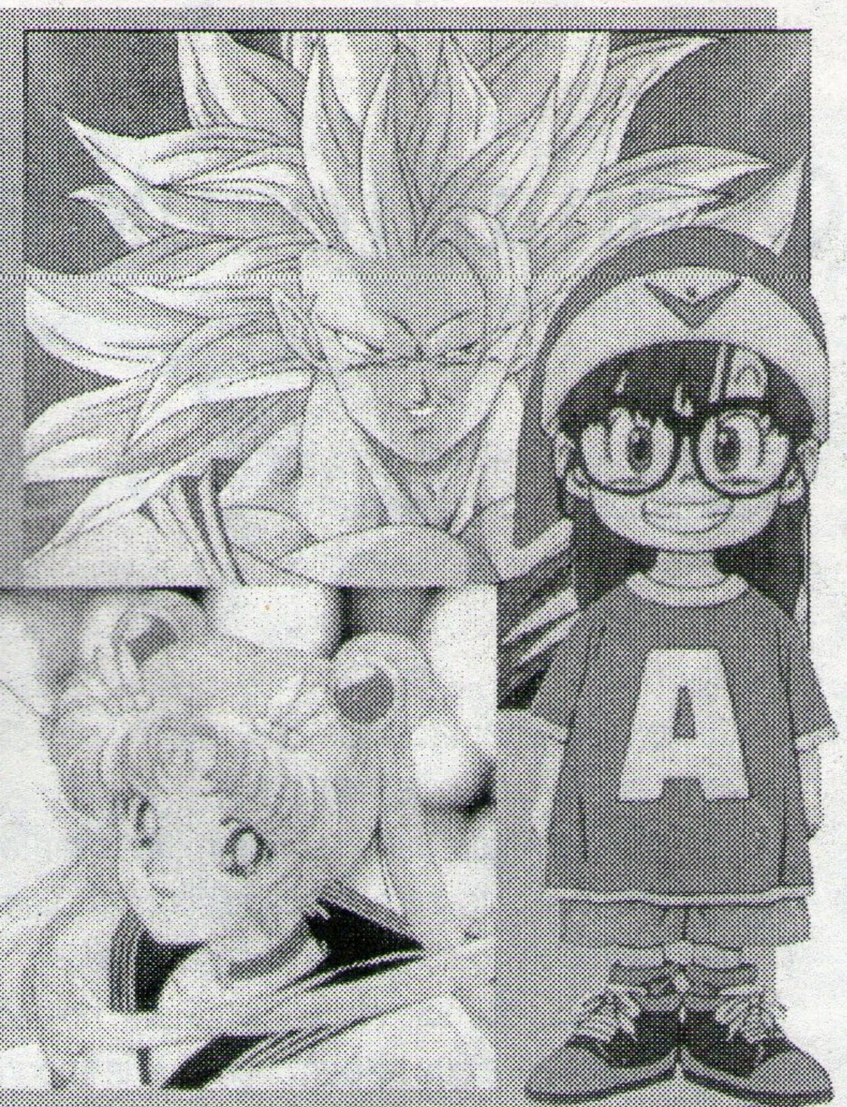




Toei Animation

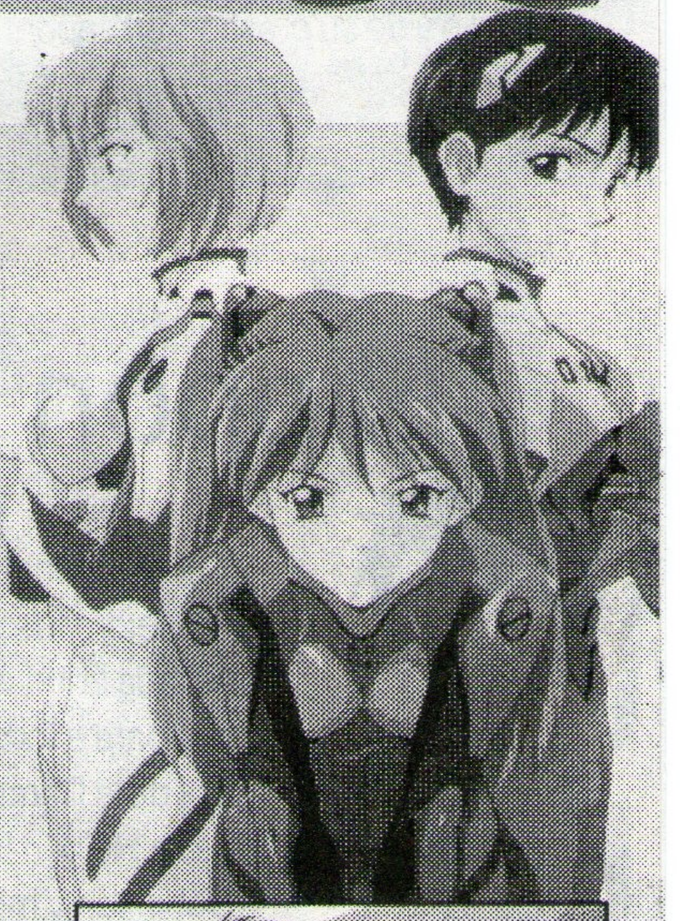


Ahora sí, estamos hablando de un peso pesado; y es que es una de las más veteranas, ya que la famosa Toei arranca con todo, desde los lejanos tiempos de 1956. Es la encargada de llevar a la animación al "fenomeno de masas" por excelencia; Dragon Ball para más datos si es que no te distes cuenta desde el principio; y si por ahí queda alguna duda, de su importancia y presencia sólo me basta hacerles recordar el clásico logo de formas triangulares de la empresa emergiendo desde unas sonoras olas. Si esa es Toei Animation; Saint Seiya, todo Dragon Ball, todo Sailor Moon, Dr Slump, Slam Dunk, y toda toda Ova y pelicula antecedida por el clásico logo de la Toei, todo un ícono para muchos de los aficionados del medio local. También usa el logo de un "gatito" pero esa es otra historia.



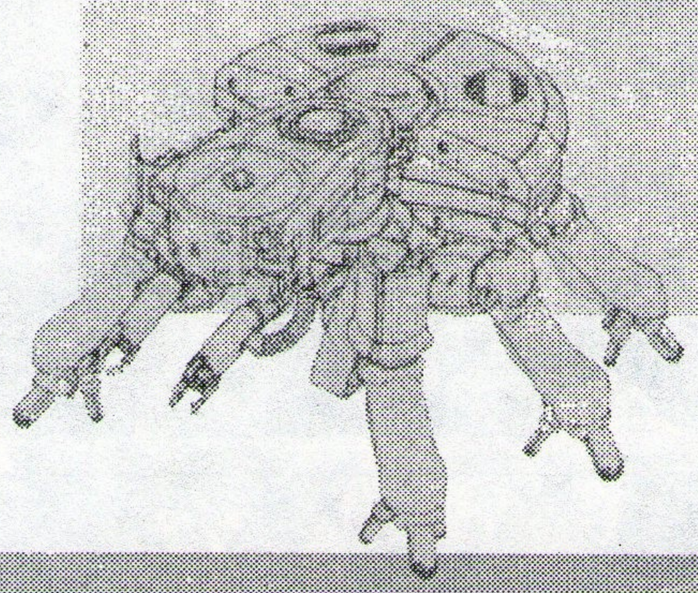
Gainax

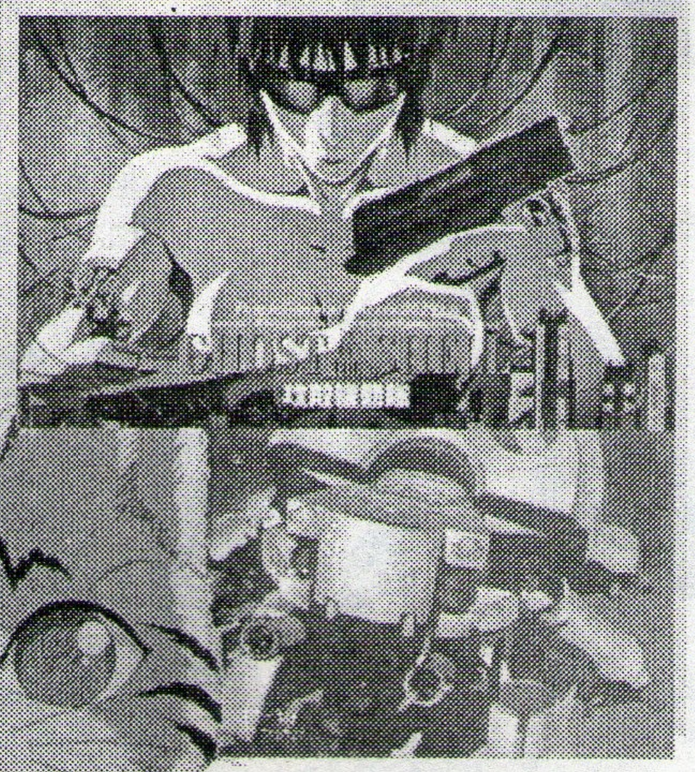
Gracias a su Neon Genesis Evangelion, en la actualidad es el estudio más conocido por el aficionado de " a pie". Pero antes de su epopeya apocaliptica ya habían conquistado corazones con su buen quehacer en Fushigi no umi no Nadia (el misterio de la piedra azul). Gainax, una empresa creada por aficionados al género, se entrampo en el ambicioso proyecto de Wings of Honeamise (Royal Space Force), en la que invirtieron millones de yenes y fue un fracaso comercial total. Los chicos de Gainax antes de cerrar sus puertas decidieron realizar un anime autobiográfico a modo de despedida, pero en contra de lo que se esperaba su Otaku no Video fue la revelación de la temporada, de tal manera que los devolvió al negocio, y hoy varios años después, pueden permitirse hacer lo que les de la gana, ya que aparte de la animación se dedican al lucrativo negocio del software. Gainax tiene entre sus colaboradores más famosos a Yoshiyuki Sadamoto y Hideaki Anno, también han trabajado con Kenichi Sonoda (diseñador de Otaku no Video y creador de la mascota de la compañía) y Haruhiko Mikimoto, diseñador de Gunbuster. Tras Evangelion han seguido su quehacer con la serie TV "Shojo" de Kare-Kano y recientemente unas Ovas con el nombre de Furi Kuri.

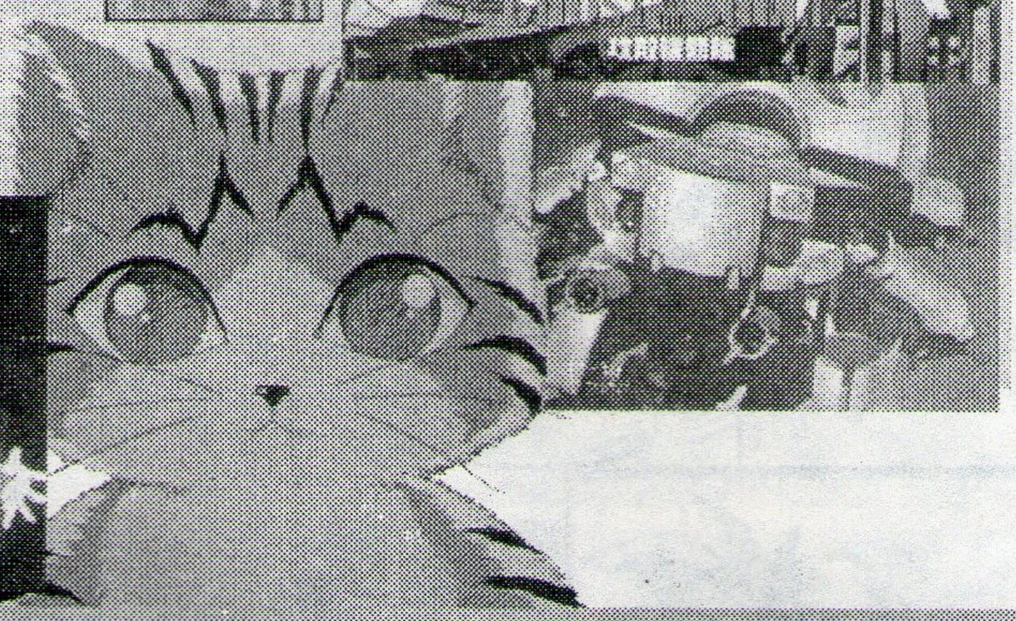


Production IG

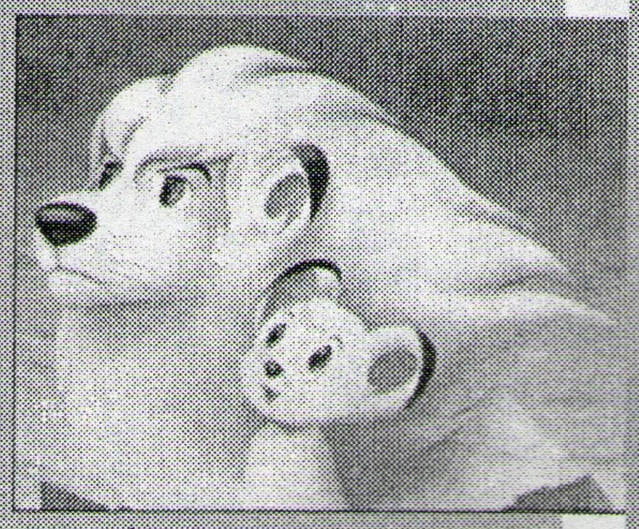
Su quehacer es reciente, ya que la productora fue fundada apenas en 1993, y esta dedicada más que todo a la realización de películas; sin embargo ya cuenta su haber con algunas producciones de renombre como Ghost in the Shell y Patlabor 2. Poco se puede decir de ella pero lo que es innegable es que su temprano prestigio se lo ha ganado a pulso.





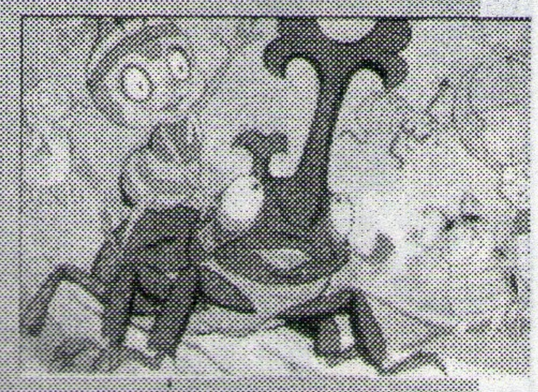


Osamu Tezuka Pro

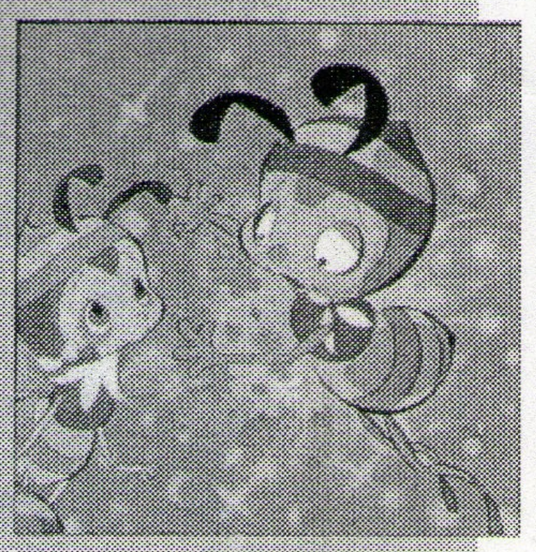


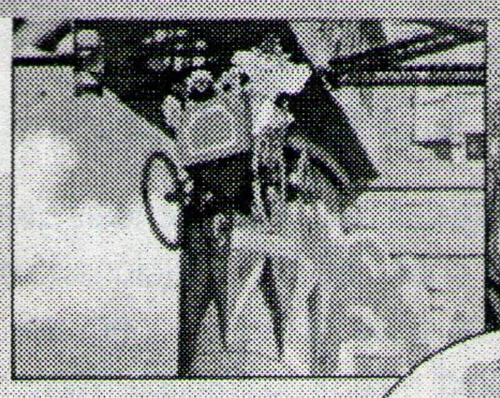
No tengo mucho que decir, para que se den cuenta de que va este estudio, los sacais desde el nombre. Sí, sí, esta compañía vive de las produciones y adaptaciones de las obras del genial Osamu Tezuka. Tiene en su haber series míticas tanto como la influencia que el autor ha provocado sobre el mismo mundo del manga, Ribon no kishin (La princesa caballero), Astroboy, Jungle Tatei, Black Jack, etc, etc, etcétera; no necesito hacer toda la lista para que se den cuenta de la importancia del estudio y de su prestigio en Japón.

Tatsunoko



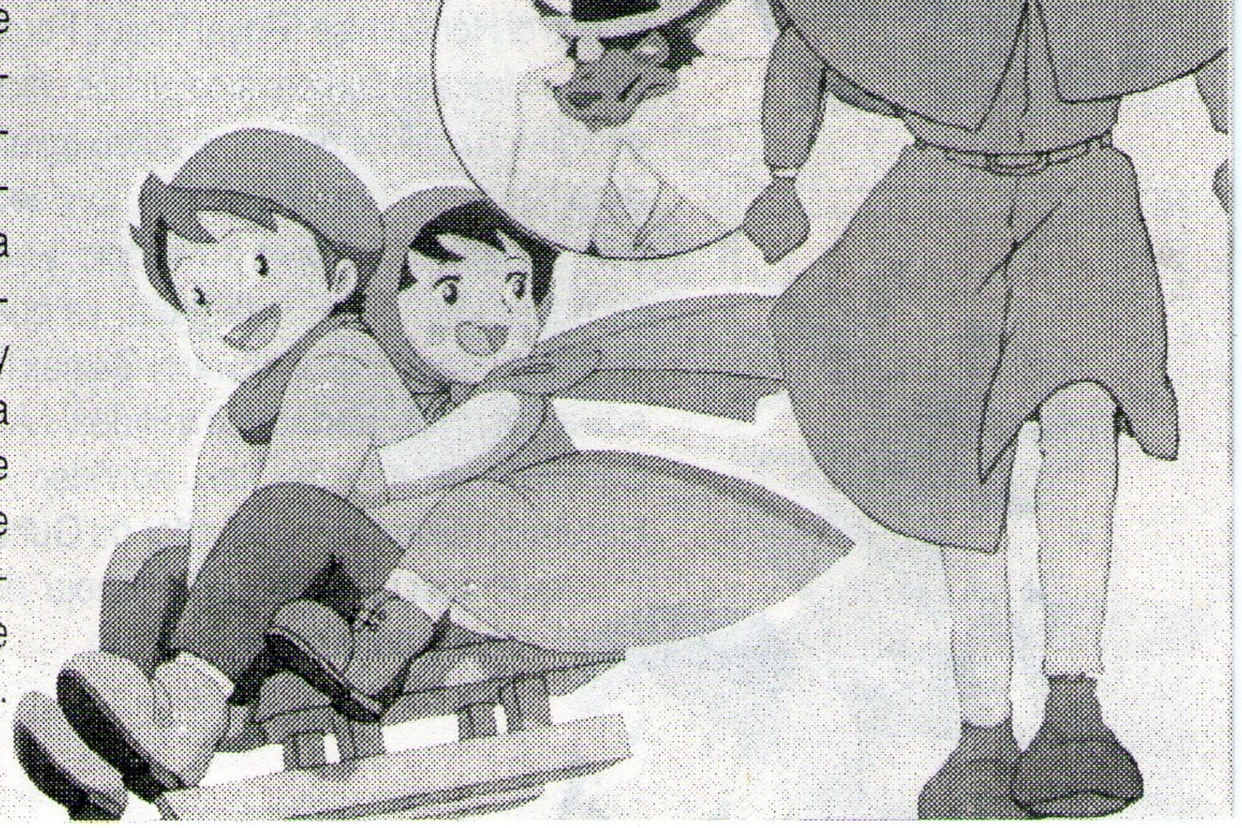
Esta compañía junto a la Nippon Animation, son las productoras que más se decantan por los animes "lights". Para muestra de ello tenemos la abeja Hatchi(la que daban en canal 9), Sushi, Gatchman (Comando G), Starzan, entre otros, sin embargo las producciones de la Tatsunoko mantienen una diferencia con respecto con la Nippon, y es que en varios de sus trabajos gustan mas de la violencia y el absurdo. (quien no recuerdo a los célebres Gatos Samurais), aunque claro también tienen su producción más seria, como lo serían Macross o Evangelion. Sobre éste último ya se, ya se, que es de Gainax y todo, pero resulta que la Tatsunoko puso por ahí su granito de "yenes", así que sshhh..., calladitos, y dejénle el crédito, que se lo merecen.



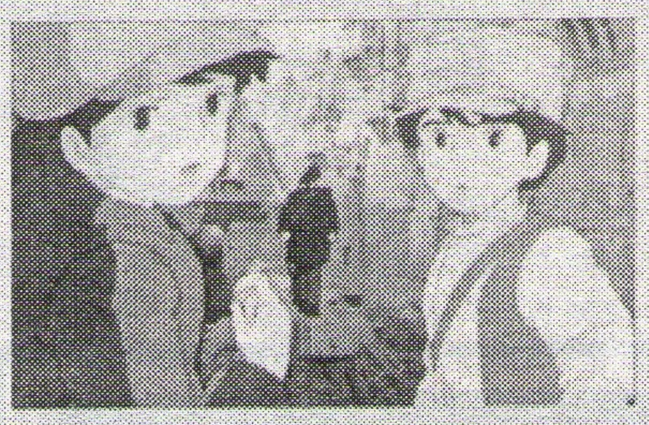


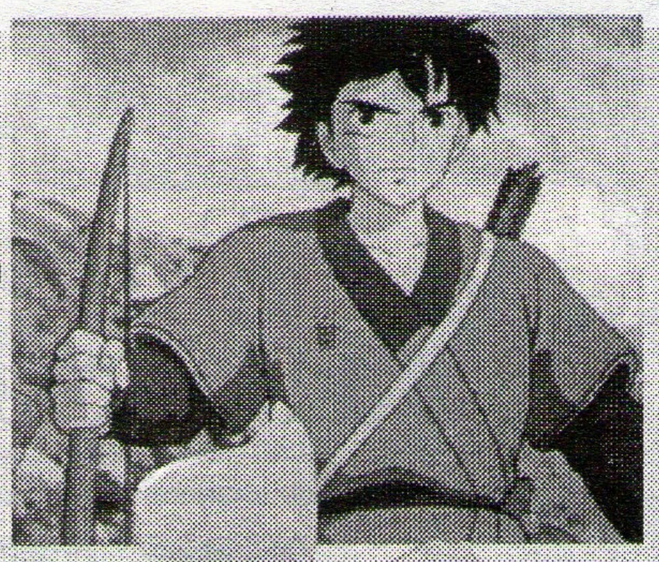
Nippon Animation

Fue fundada en 1976 para la creación de Alps no shojo no Heidi, y desde entonces se hizo de un gran renombre en toda la industria, dada su tendencia de crear producciones para a toda la familia y por llevar a la animación clásicos de la literatura juvenil, como la anteriormente mencionada Heidi o también Las montañas de Ana, La familia Robinson y muchas otras obras. En sus estudios se conocieron y formaron los integrantes del Studio Ghibli, y hay series donde ellos trabajaron (Shonen mirai Conan, Ana de las Tejas Verdes o Meitantei Holmes). Es quizás la que más producciones ha vendido fuera de Japón y el estilo de sus producciones es bien reconocido en Occidente, aparte que en este lado del mundo parece que no hay país que no haya caído bajo el encanto de sus historias animadas.

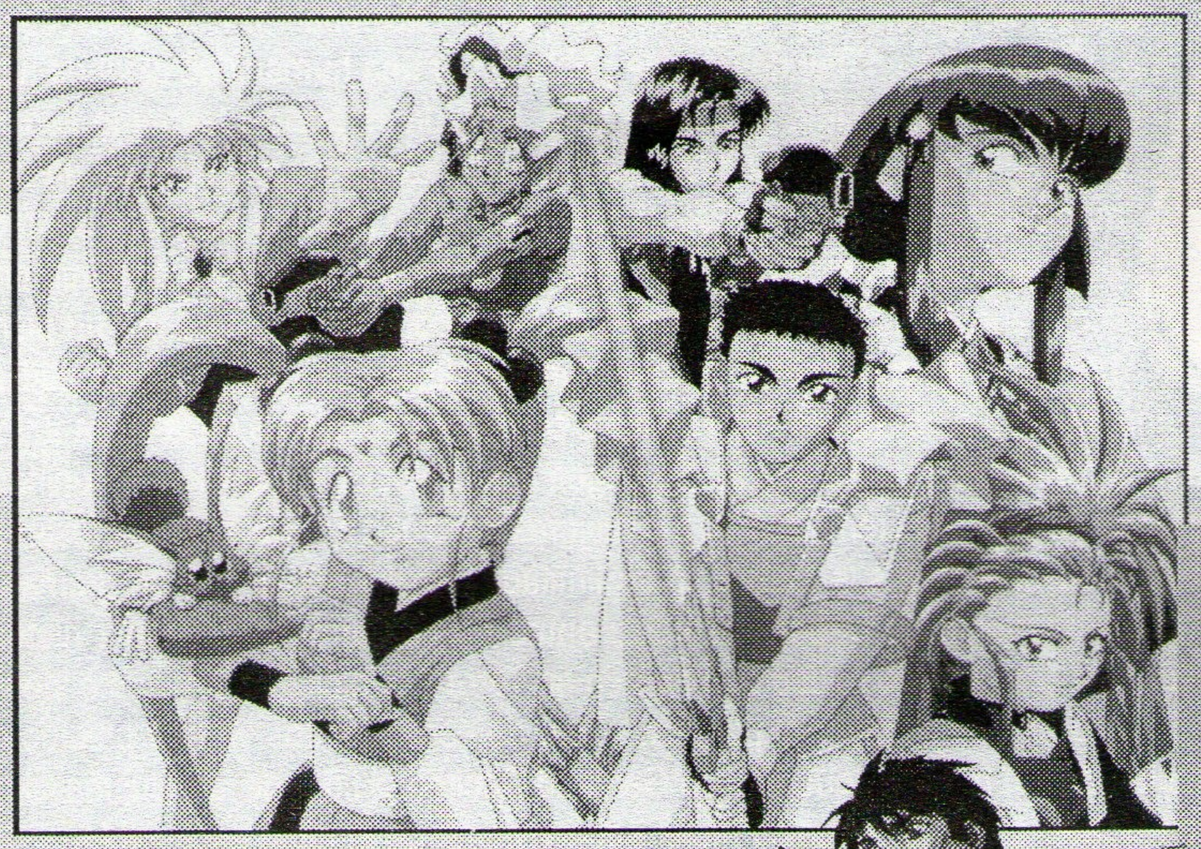


Studio Ghibli



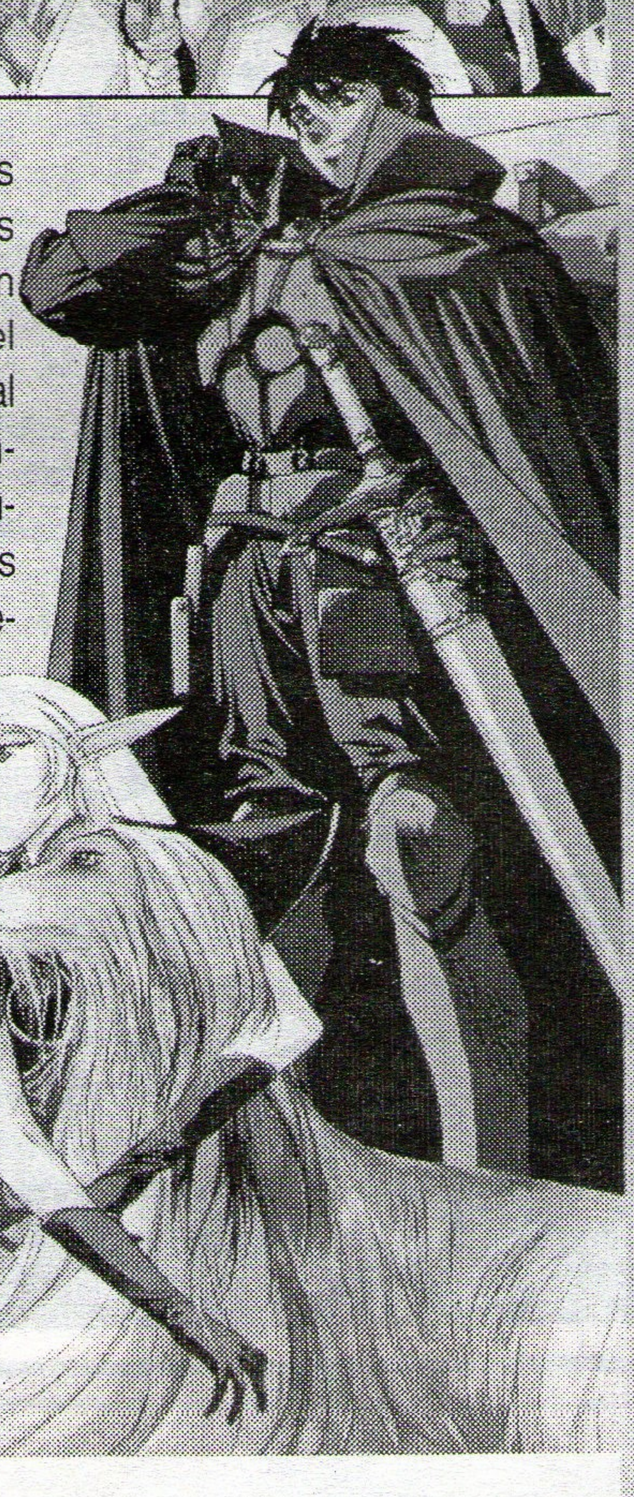


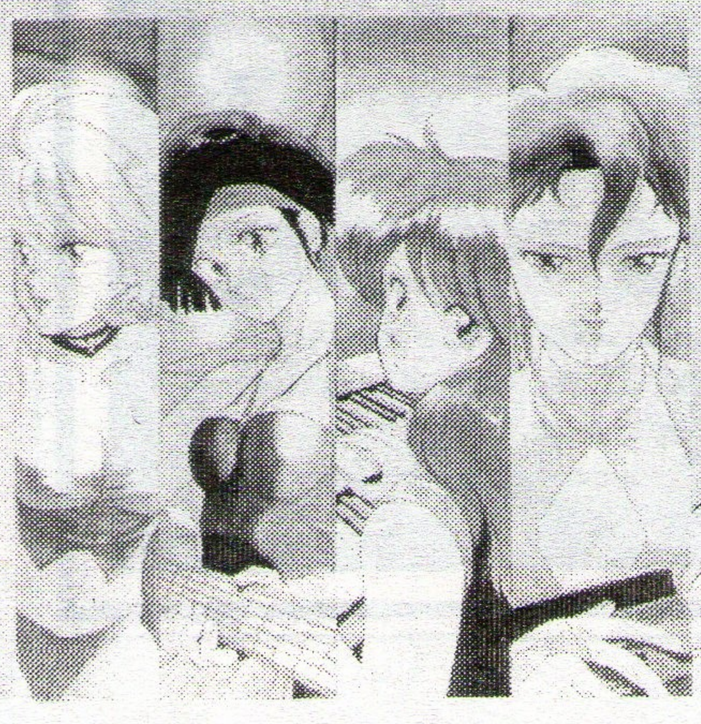
Se presenta solo; laureada productora de películas de animación que ha dejado por todo lo alto el género del anime como arte y capaz de hacer de sus producciones todo un clásico. Se considera como su primer trabajo Kaze no Tani no Nausicaa, pero es gracias al tremendo éxito de esta película, que produjeron junto a la Tokuma, que obtuvieron la fama y el capital necesario para fundar el estudio que conocemos. Sus cabecillas visibles son Hayao Miyazaki e Isao Takahata, y tras ellos se encontraba el tempranamente fenecido Yoshifumi Kondo, a quien, según confiesa Miyazaki, pensaba dejar a cargo el Studio, para poder retirarse con tranquilidad. Sus producciones suelen ser inmediatos éxitos de taquilla; además dos de ellas Pompoko y Mononoke Hime han sido peliculas elegidas para representar a Japón en los Oscars de la Academia de Cine . Una de las razones de su éxito, aparte de una cuidadísima producción, es el sentimiento que logran transmitir en su trabajo. Su última producción la ahora archiconocida Mononoke Hime, ha roto todos los rankings de taquilla en Japón y demás países asiáticos. Después de un breve retiro, Miyazaki funda el Senior Studio Ghibli, para realizar ahí producciones algo más "tranquilas", dejando el estudio "madre" en las manos de su compañero de aventuras, el muy competente Isao Takahata.



AIC

Esta compañía es bastante conocida fuera de Japón más que todo por dos razones: Tenchi Muyo y el Hazard. Otras de sus razones para hacerse conocido en occidente son Bubblegum Crisis y Crash porsupuesto, otro clásico en el mismo género, Armitage III, o también la recordada celestial historia de Oh! my Goddess. Manga Films una de las empresas pioneras en esto del anime en Occidente suele recurrir mucho a su catálogo a la hora de buscar nuevos animes para traer al mercado de Occidente (el de la Pioneer sobretodo).





...otros

Bueno, que todavía hay más debajo del sol, en lo que respecta estudios de animación en Japón, es todo verdad, sin contar otros que más que todo aportan el dinero; pero ya ves, como siempre las limitaciones propias de siempre, y la necesidad de ofrecer una idea global del asunto, nos impide decir más; ojalá en otro momento nos dé para hablar un poco más al respecto, y es que no debemos olvidar que ellos son los directos responsables de dar vida a los productos animados que son celebrados por el fandom anime. Siganle dandole duro chicos, los aficionados de pie les estamos agradecidos, y estamos a la espera de sus próximas producciones. Bye, Bye.(Abajo produciones de la JC Staff) ■

Saber Marionette J to X

De nuevo, Saber Marionette ¡OTRA VEZ!, pues sí, ...y es que estas chicas si que se las traen, y Saber Marionette J to X nos trae justo eso, mucha comicidad, emoción y las chicas que todos amamos en una historia que ha mejorado *impresionantemente.*¡Bienvenidas sean pues ... Lime, Cherry, y Bloodberry!. Las Sabers hicieron su regreso junto con al salvador de Terra 2, Otaru Mamiya, en una nueva versión televisiva que vino algo después de las Ovas para Saber Marionette J el "J Again", pero con algunos cambios de por medio.

Las marionetas Lime, Cherry, y Bloodberry poseedoras de corazones virgenes, viven junto a su adorado Otaru, todos felices en el Japones que vimos en Marionette J, y convertidos en héroes, después que las marionetas conseguieron madurar sus "circuitos" y vencer la amenaza de turno. Es así como recordamos la historia del mundo de Marionette, por lo menos eso es lo que se recuerda del final de la serie televisiva de Saber Marionette J que se vio en un canal de cable local (si..., Locomotion). Pero es necesario repasar más, Terra 2 era un mundo que fue poblado por una humanidad clonada a partir de sus 6 primeros habitantes, todos hombres, los cuales accidentalmente llegaron hasta el planeta, y que resistiéndose a solo morir y desaparecer, crearon un nuevo mundo manipulando su propio ADN, el cual recibiendo tan solo pequeña alteraciones pudo orginar toda una nueva humanidad; sin embargo, Terra 2 se convirtió en un planeta "condenado" a nacer por siempre de un "laboratotio", porque era un planeta de solo hombres, ya que a pesar de los esfuerzos de sus cientificos, nunca pudieron originar una mujer, a partir de los ADN de los 6 primeros pobladores de la Terra 2. Para hacer la vida más plausible en el planeta se dió origen a androides de aspectos femeninos, las marionetas, seres humanoides que remplazaron a la mujeres, pero que no eran mas que tristes sucedaneos que ebocaban su belleza y sus formas, pero limitadas en su actuar por programas que nunca lograron darles humanidad. Deben recordar, antes de contarles esta nueva historia, que los gobernantes que dirigen los 6 reinos que existen en Terra 2 son clones directos e identicos, de los primeros 6 hombres que llegaron al planeta, y que de esos eventos ya han pasado más de 300 años. También deben recordar que Fausto Gertland Decimo el líder de la industrializada Gertland, ambiciono rescatar a Lorelei, la única mujer sobreviviente de la nave espacial Mesopotamia, que orbitaba aún Terra 2, y que siempre lo apoyaron en esta misión, sus incondicionales y bellas marionetas: Panther, Tiger y Luchs. Ahora ha pasado un tiempo más desde estos últimos eventos.

Terra 2, el planeta donde no existían mujeres poco a poco se ha visto, poblado por varias de ellas, resultado de la exitosa maduración de los clones creados a base del material genético de Lorelei, quien armada de sus conocimientos ahora se aboca a la misión de poblar el planeta de nuevas mujeres, una cruzada por resucitar a la "mujer", revivirla, en una sociedad donde era vulgarmente imitada por las marionetas, las mujeres despues de mucho tiempo han vuelto, y las marionetas ahora parecen haber perdido su razón de ser.

Nuestros amigos se enfrentan pues a un universo en donde las marionetas comienzan a ser rechazadas. Lime y sus amigas las marionetas se enfrentan al hecho de desaparecer, todo ha cambiando, y la sociedad quiera vivir de una manera más normal, más "humana". Se considera simplemente que las marionetas han cumplido ya su ciclo, además ahora para congoja de ellas, comienza a ser mal visto que Otaru viva con 3 chicas a la vez.

Aunque estos nuevos factores afectan el universo de Lime, Cherry, Bloodberry y Otaru, el tema central de la historia sigue siendo segun el director de la serie... Shimoda Masami, el mismo: "MADURACION", claro que en esta ocasión las cosas van un paso más adelante, porque, ir madurando no siempre es bueno, ya que con el tiempo, ellas desearan que Otaru sólo pertenezca a una de ellas... Cuando el que escribe se enteró, de estas declaraciones para la serie, simplemente, quedó "frito", y es que uno ya se había acostumbrado, al hecho, de que las "chicas" convivieran

con Otaru... Viejo, que si eso era un "Harem", por lo menos era un "Harem feliz".

Siguiendo con el tema, en las mismas declaraciones se dice que: ...Esta vez la madurez de los sentimientos de ellas chocaran, en la anterior producción de Marionette, maduraban para lograr así hacerse de un autentico corazón, ahora la trama gira alrededor de la maduración de ese corazón, de sus "sentimientos", y de sus relaciones con otros personajes.

Esta es la temática en la que se mueve Saber Marionette J to X, pero al final y como debe ser Saber Marionette J to X, es una historia cómica, una comedia romántica, al igual que su producción antecesora... y así debe ser.

No he tenido la ocasión de ver la serie "J to X", pero al igual, que muchos de los fanáticos a estas "adorables marionetas" he podido gozar de sus peripecias en "J". Como tal, debo decir que a primera impresión Saber Marionette J to X, no capturaba del todo mi atención, la verdad odiaba un poco el simple hecho que su diseño hubiera cambiado un poco, y consideraba que era preferible, contar una nueva historia (con el antecedente de Saber Marionette R), antes que hacerle el flaco favor de regresarla a las chicas "mal hechas" (uno se acostumbra a verlas de una manera y te las cambian, que se habrán creído). Craso error. Ciertamente, las chicas no se verán idénticas, pero son ellas, lo notas, y ese diseño que por momentos... uhmm; "simpaticon" y gracioso y funciona bien. En todo caso, creo que al que debería colgar si tuviera el caso es al diseñador de personajes original de la serie: Kotobuki Tsukasa, por haber abandonado a sus "hijas" en manos de "otro", o a los productores por haberselo permitido.

El nuevo diseñador para las nuevas encarnaciones de Lime y Cía es, Shimamura Shuuichi, el director de la serie es el mismo ...menos mal, Shimoda Masami, y la cosa viene de la mano de su creador original, Akahori Satoru; para los poco enterados: Bakuretsu Hunter, Lamune 40, Maze, entre otros; uno de los más laureados creadores de esas historias "que van de locura en locura".

BREVE GUIA DE PERSONAJES

Lime
estatura: 1.55 cm peso: 45 kg. medidas: 83,55,85

Es una chica marioneta con muchos sentimientos, pero todavía es una muy niña. Sincera e inocente, no sabe mucho de la vida, y el aprender de ella, a veces la llega a herir.Le gusta mucho Otaru.

Cherry
estatura: 1.50 cm peso: 55 kg medidas: 80,50,80

Es tranquila, graciosa y hogareña, y cuando piensa en Otaru se descontrola, pero sólo con él, porque con otras personas se comporta timida.

Bloodberry
estatura: 1.65 cm peso: 50 kg medidas: 95, 60, 88

Es muy atractiva y sexy, pero resalta más que todo su fuerza

Mamiya Otaru

El es una persona buena, un chico de buenos sentimientos que quiere lo mejor para sus marionetas a las cuales ve como chicas, por eso lo escogieron como amo de las tres, las cuales son su punto débil.

Hanagata Mitsurugi

El planeta de Terra 2 no se pudo librar de él, a él le gusta Otaru y ese detalle hace que lo busque y se una a sus caravanas, siente atracción por él, y nada lo puede cambiar. Hanagata era el dueño de una casa de su padre, pero esta se incendio, por eso se fue a vivir al costado de la casa de Otaru y de las marionetas. ■

STAFF

Idea Original: Akahori Satoru
Diseño de personajes del manga: Kotobuki Tsukasa
Director: Shimoda Masami
Productor de la serie: Sekishima
Diseño de personajes: Shimamura Shuuichi
Director de Música: Tanaka Eiko

CAST

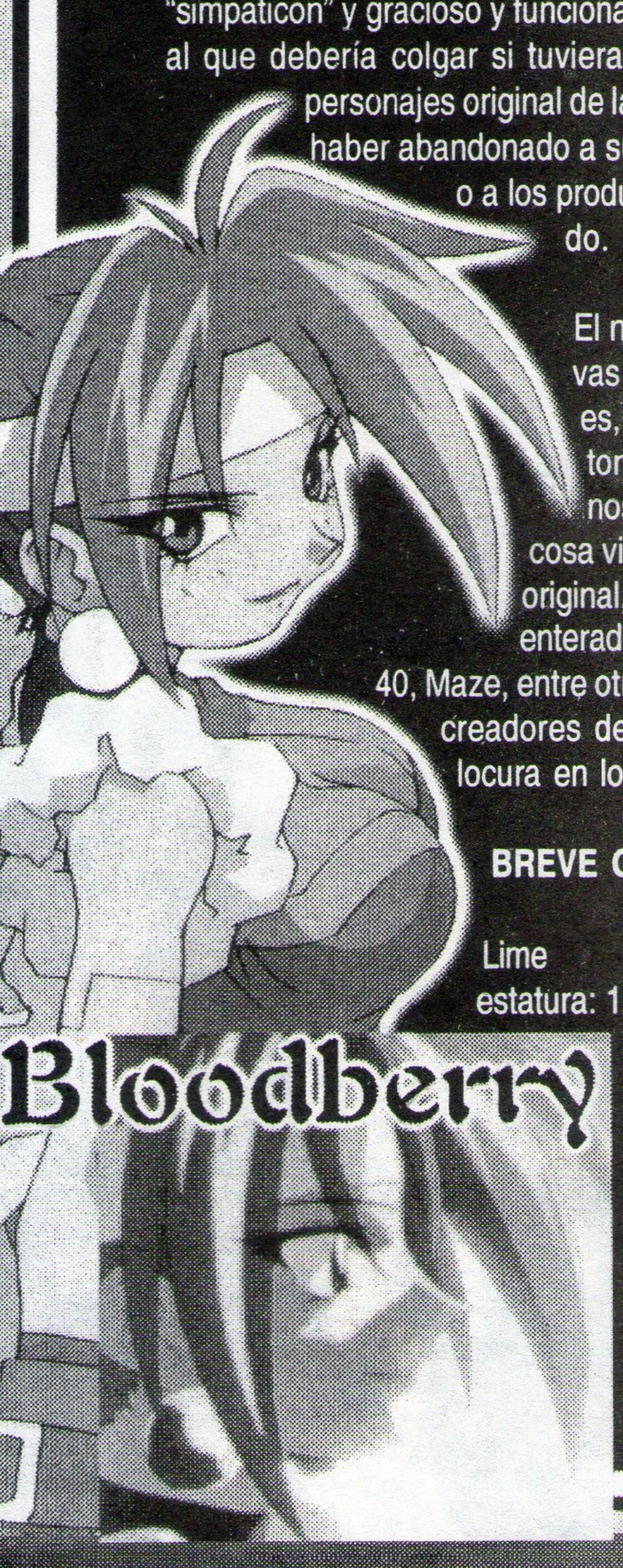
Lime:
Megumi Hayashibara

Cherry:
Yuri Shiratori

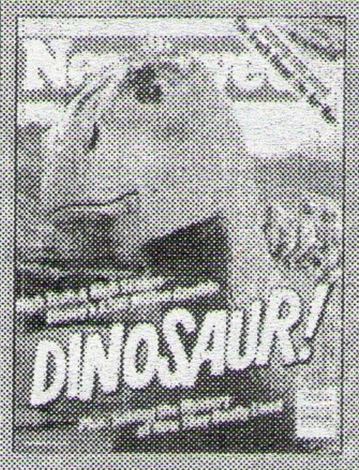
Bloodberry:
Shoko Shiramatsu

Otaru Mamiya:
Yuuka Imai

Mitsurugi Hanagata:
Muto Shian



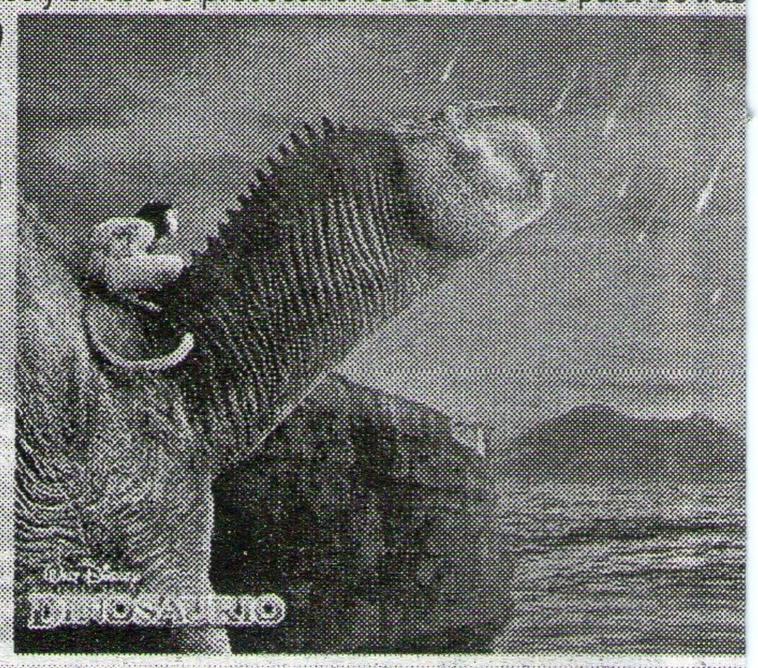
DINOSAURIO



En 1998, la división cinematografica de la Disney, adquiere el guión titulado "Dinosaur", escrito por Walon Green. En 1994, el departament animación de la Disney adopta el proyecto, pero pasan varios años mientras se encuentra la tecnología para lograr traer una historia como esta pantallas. Después de casi 4 años de filmación y animación por computadora, "Dinosaurio" de Walt Disney hace su estreno y llega a los c locales,consiguiendo una buena acogida sobre todo del público intantil.

La mayor virtud de "Dinosaurios" la encontramos en su mezcla de técnicas "puntas" de animación computarizada, aunado a la fusión de filmaci ralizadas en escenarios naturales alrededor del mundo. Es simplemente impresionante como logra compenetrarse el "computer grafic" co escenarios naturales, y se consigue un efecto de realidad y tangibilidad capaz de desplantar al mejor parado de los estudios de animación. Impleme tal estudio le tomo a la Disney 4 años.

Traer Dinosaurio a la pantalla requirió de 3.2 millones de horas de proceso y los elementos totales de la película ocuparon el equivalente a 70,000 discos CD RO información con 100 millones de archivos individuales. La producción contó con 250 procesadores computarizados y otros 300 procesadores de escritorio para los trab individuales, se tomo 60, 000 horas de proceso y se escribieron 70 mil líneas de código, aproximadamente 11,700 páginas de texto o una enciclopedia de 25 volúmenes (cada una de 468 páginas).



Dos equipos de filmación viajaron por el mundo durante unos 18 meses para capturar los escenarios que representarían a la Tierra de hace millones de años, abarcando Australia, Jordania, Venezuela, México, Texas, Florida, Hawai y Los Angeles. Estas tomas que se captaron fueron procesadas para dar un toque más prehistórico, el cielo fue básico así que este se retoca a lo largo de la cinta, y sólo en dos escenas se observa un cielo natural. Trabajaron en el proyecto 48 animadores y con los técnicos formaron un equipo de unas 350 personas.

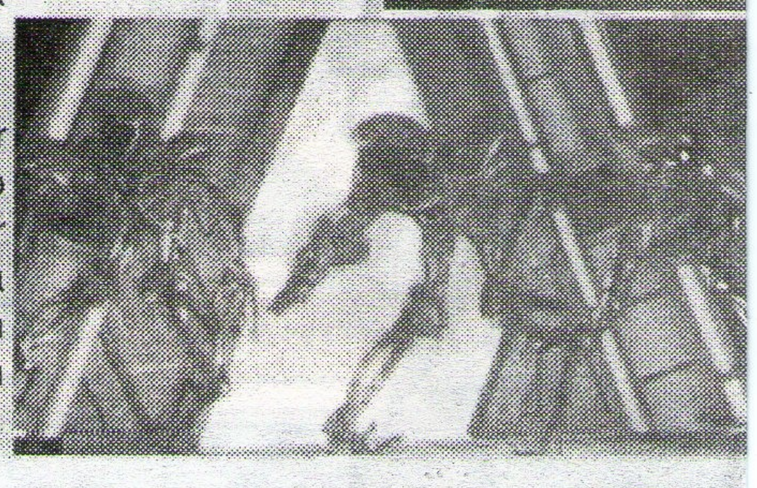
Como entretenimiento para los chicos de la casa no esta mal, y si te "muelan" y la tienes que ver con el hermanito es probable que la calidad técnica te llame la atención. Pero les advierto que más de uno puede terminar pensando que ya está viejo para ese tipo de películas. ■

TITAN A.E.

La Fox por su parte nos trae Titan A.E una historia de ciencia ficción en plan fantástico, y resulta que es toda una curiosidad porque hace mucho tiempo que no se realiz algo parecido en EEUU. Realizado por los mismos creadores de Anastasia (1997), Don Bluth y Gary Goldman. La historia está ambientada en el año 3028, en ese tien la humanidad ha logrado dominar el espacio y el viaje interespacial por lo largo de la galaxia se hace rutinario. En esa situación, de comodidad y vanagloria, es donde apar la amenaza de los Drej, una poderosa raza alienígena que depreda todo lo que esta a su paso, ellos simplemente destruyen la Tierra en unos segundos. Un puñado de humo escapa en una nave llamada Titan, y el tiempo se encargaría de marcar un futuro enfrentamiento entre los tripulantes de la Titan y la raza alienígena de los Drej. Aun arquetípica en muchos aspectos, Titan tiene la ventaja de mostrarte una temática más interesante y elaborada que el paseo de dinosaurios de la Disney.

Titan A.E. es dirigida por los animadores Don Bluth y Gary Goldman, quienes, al trabajar con un grupo de animadores y expertos en efectos especiales, han mezclado tecnologías modernas con imagenes por computadora, para darle una apariencia nueva al futuro, mezclando animación 2D con "computer grafic" poligonal de buen acabado y aunado a una trama que trata de mostrarse interesante.

Algunos de los actores que le dan vida a los personajes de Titan A.E. son Matt Damon como Cale, un refigiado y rebelde héore que guarda la clave para el futuro de la humanidad. Bill Pullman quien interpreta al carismático y misterioso cápitan Korso. Nathan Lane es Preed, un sospechoso segundo oficial; John Leguizamo es Gune, un excéntrico pero destacado navegante; Janeane Garofalo es Stith, una maldispuesta especialista en armas y Drew Barrymore es Akima, una bella y muy experimentada piloto. La música también juega un papel importante en el filme, el compositor y productor es Glen Ballard, que le da a la música un sentir contemporáneo, y la banda sonora es de Graeme Revell.



Titan A.E. nos lleva a un universo sin la Tierra y a una humanidad sin un planeta. Los humanos, no tienen un lugar al que puedan llamar hogar, y se ven forzados a deambular por el espacio como refugiados, viviendo como ciudadanos de segunda clase en colonias a la deriva, o entre criaturas alienigenas. Los humanos son cazados por los Drej, la misma raza alienígena que destruyo su planeta. En este universo hostil, Cale trabaja en una desatendida estación de salvamento en el espacio, ese es el héroe de esta historia... lo demás sería apropiado que lo descubran ustedes mismos. Hasta cierto punto recomendable, pero conserva varios de los arquetipos y vicios comunes en algunas producciones americanas. ■

VIVENCIAS...

Uno no se da cuenta de la verdadera intensidad de su recorrido hasta que mira hacia atrás y ve el camino que deja al andar... como cuando caminas sobre la orilla de la playa, y como jugando te das cuenta de los pasos que dejas sobre la arena mojada...

Apróximadamente han pasado cuatro años desde que nos conocimos ...éramos unos "críos"...no había dinero para algo como una revista, pero si intenciones de apoyar la afición, y había muchas "ganas", cualquier esfuerzo en pro de ésta, era completamente valido... caminatas, calor, pasadas de hambre, que te gastastes el pasaje, que hay una reunión allá, toda una aventura de incomodidades varias y por doquier, y esa condición curiosa, de vulnerabilidad absoluta a lo que te "decían", una "condición esponja" por aquello que te gustaba. Si éramos aficionados, con todo esos defectos y cadencias que tiene todo aficionado. Y nos gusta pensar que desde entonces se ha madurado. Entonces había ganas de hablar, de comentar, de pasarte la tarde hablando con el amigo, de lo que te gustaba hasta que la noche cayera... y sólo te marchabas por que sino el carro ya no te llevaba a casa.

Muchos de los nuevos aficionados pueden pensar que Sugoi es la primera revista de anime y se limita a eso, pero dejenme contarles algo sobre la primitiva afición.

El primer medio de difusión para la mayoría de nuestros "locales" fue y será desde siempre la televisión, fue la caja mágica la que inicio todo, y que imprimio sobre nosotros la fascinación por la animación. A ella le debemos muchos de nuestros buenos ratos, para un tiempo donde todo era "más sencillo". El primer medio de difusion impreso nacido en Perú quizas haya sido Meganime un boletin informativo que se repartía sólo en conferencias por alla en 1996... curiosamente estaba vinculada a la gente que más tarde daria cuerda al proyecto Sugoi, pero en ese tiempo de lo que se trataba era de incetivar el anime, y teníamos ahí una propuesta bonita, simpática para esos primeros días. Para el aficionado de ese momento algo completamente loable.

Tiempos, donde tenías que ponerte la mochila al hombro y caminar, por el "ahí te dijieron" y el "la otra vez vi", lo que si voy a extrañar de esos inocentes tiempos es como la gente era muchísima más abierta que ahora, se socializaban contigo rápidamente, ni bien se enteraban que compartían un gusto común comenzaban a contarte de todo, se te venía a la mente ideas sobre la idoneidad de la misma, "una afición sana, llena de gente dispuesta a hacer nuevos amigos", un día de trajin aventurero y el regreso a casa con la alegría dibujada en el rostro. Si algo "dulce" tiene todo esto es el aura de inocencia que irradiababan tales momentos. Algunos de mis mejores amigos los he tenido casi sin darme cuenta en medio de "semejantes ensoñaciones" y ahora pienso que fui demasiado afortunado. Lo cierto era que en ese tiempo el material de anime y manga era mucho más restringido, y todo esto más bien podría ser, una afición bien cuidada de "sólo algunos"... con grupos demasiado cerrados... sin embargo, existia el germen en las generaciones jóvenes, y aventureras, y me siento contento de haber estado en medio de "ésta"; y porsupuesto también estuvo ahí el pirata, pero en ese momento de los inicios aficionados, la copia que pasaba de mano en mano, de amigo en amigo, era algo de lo más normal, la diferencia radicaba en que el verdadero pirata, se ponía en un stand a vender copias, y es que así comienza casi todo, siempre de una manera "informal", la afición ya estaba ahí, sólo se tenía que juntar, ...estaban regados como granos de arena... y casi como sin querer se comenzaron a unir, se iniciaron las amistades y los grupos comenzaban sus incipientes reuniones, y así sin querer te encontrabas con algunos de los asistentes en varios sitios comunes.

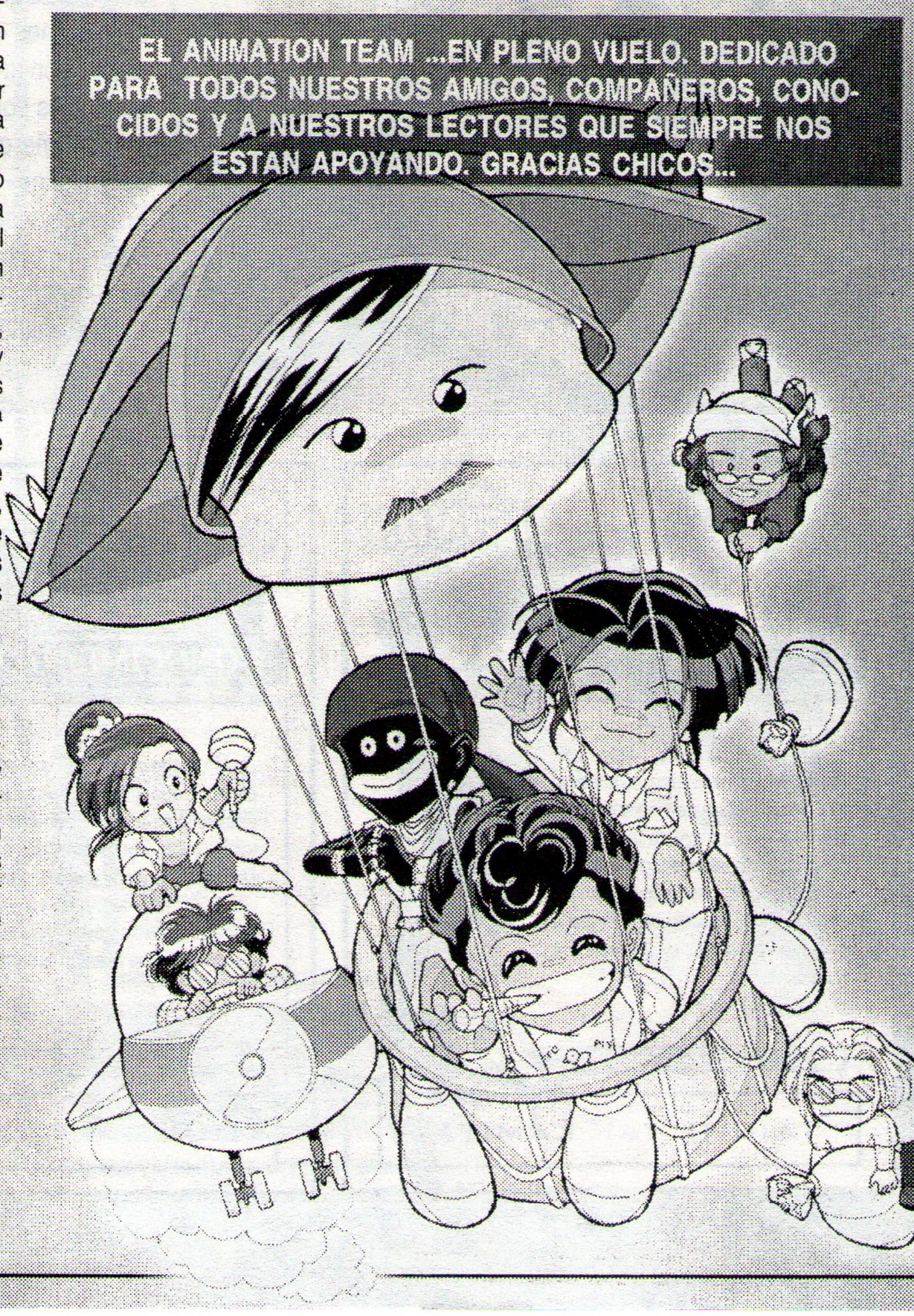
En Setiembre de 1996, aparece el primer fanzine de venta al público, Manga anime , y que tuvo una edición muy limitada... todo era muy informal... pero se sentía tanta libertad... poder escribir de aquello que te gusta y compartirlo con otros... pues que bonito sería... se formaron algunas tiendas y apareció un programa que hablaba sobre anime "Más alla de tus limites" por el antiguo canal 33 (TV nacional)... el que tenía muchos defectos... era un tiempo de amantes de la afición, por lo que muchos de los errores cometidos entonces se sabrían disculpar... más exposiciones y más reuniones, por todas las universidades Católica, San Marcos, o la de Lima, y los grupos se seguían juntando, más amigos, y piratería campante y creciente... nunca pensamos que crecería tanto todo, en ese momento, nos sorprendía la cantidad de gente en la exposiciones, la sorpresa de los fanáticos, y la consolidación y maduración de nuestra afición, estabamos creciendo, mientras la afición también.

La primera revista de difusión oficial que sale al mercado... en 1997, es Sugoi, la tónica de esta primera revista dejaba entrever sus raíces, "afición" (la misma que parecía destilar por todos sus poros), soy sincero al decir que fueron las primeras ediciones de Sugoi, las que considero, como las mejores; un breve tiempo después salió la primera revista Manga Express, cuyo primer número tenía un precio de tapa criminal para ese momento... lo curioso es que se agotó... y yo creo que ese fue el comienzo... simplemente el aficionado de a pie comenzaba a arrasar... era íncreible como el público nos daba su "venia" a la afición... a mediados de ese año saldría la primera Animation Plus, nuesta primera revista, que más bien se podría calificar como un fanzine... En ese 1997 se necesitaba hablar de este fascinante tema, la animación japonesa, se necesita un medio de expresion y al igual que nosotros, que teníamos una propuesta rondando, otros grupos también tenían una, la cosa es quien materializo primero esa idea, y fue el grupo que actualmente domina el mercado... Es en este año que aparecen las revistas más importantes... y se define mucho del futuro mercado del manga y anime, el público quería más y más anime... y hubo más de uno que se fascinó con eso. Lo demás en revistas ya es conocido, y se da en la seguidilla de años siguientes Sugoi se encumbra con una de las propuesta más serias y no tarda en convertirse poco a poco en una revista más cara. Manga Express se marca de una gran preferencia pero poco a poco termina rezagándose, hasta desaparecer entre finales de 1998 y comienzos de 1999. Nuestro último número aparece en Marzo de 1999. La temporada de1998 a 1999 se caracterizó por la desmedida abundancia de revistas, hasta 11 títulos en el mercado en un sólo mes, muchas de estas no soportaron los embates del mercado. En esa temporada aparece tambien Club Sugoi...

Todo lo que señalamos en la líneas superiores es la marca de los pasos que dejo el anime... el futuro de entonces, es el presente que vivimos ahora... y en donde definitivamente la situación económica, ha marcado la pauta del guión.

Han sido alrededor de tres o cuatro años en donde se ha sucedido esa curiosidad digna del "solo en Perú"..., el anime paso de ser un buen recuerdo de muchos, a la estrella de los kioskos, el motivo de depredación de otros, un motor para la piratería, una razón para tener cable, gastar horas en internet, asociarte a un club. Desde esa primera portada de Oh! my Goddess, a esta, hemos pasado bastante, nuestra "para", y alejamiento en el mercado la ocupamos en una maduración que nos deja conscientes... de que esa "moda" a la que calificaron como pasajera, es más que una simple moda, pero que ahora podemos considerar como un entretenimiento más, del que disfrutamos bastante... y que pues,... hay más. Gente viene, gente se va, es un proceso, pero como mercado esta demasiado degenerado, por lo menos para una empresa seria, con todas las letras, ha sufrido una metamorfosis increíble en un muy poco tiempo, y ha sido muy forzada, quizás porque muchos intereses se mezclaron.

Pero me alegra que lo mejor que conseguí, de toda esa experiencia, aún lo conserve conmigo... ■



DIGIMON

Los protagonistas de esta historia son niños japoneses normalitos, como cualquiera, que están pasando su verano en un campamento, (los famosos campamentos de verano). Pero lo que no es normal aqui, es el verano, porque, este se descompone de repente y se producen extraños fenomenos, como una curiosa Aurora Boreal (turu run, turu, run...). Pero de ahí se desprenden siete haces de luz que se materializan en peculiares objetos, que más adelante nos enteramos que se denominan «digivices», como es de esperarse unos descuidados (y despreocupados) niños, se topan con estos 7 objetos mágicos (los digivice), y bueno, que ahora los siete niños que estuvieron en contacto con los susodichos, son transportados a otra dimensión. El Digimundo.

Ahora los chicos perdidos se ven frente a frente cada uno con un Digimon o también dicho los Monstruos Digitales, los cuales emergen de los objetos que los trasporto a este peculiar universo. Prontamente los chicos entablan una solida amistad con estos Digimon y los vemos acompañandolos en sus sucesivas aventuras en este universo nuevo y extraño para estos niños humanos. Bueno ahora a divertirse, porque el mundo a donde han llegado esta lleno de Digimon salvajes , terribles y malos (buu), pero los valientes mounstritos estan ahí para defenderlos (este concepto de mascotita...donde lo vimos).

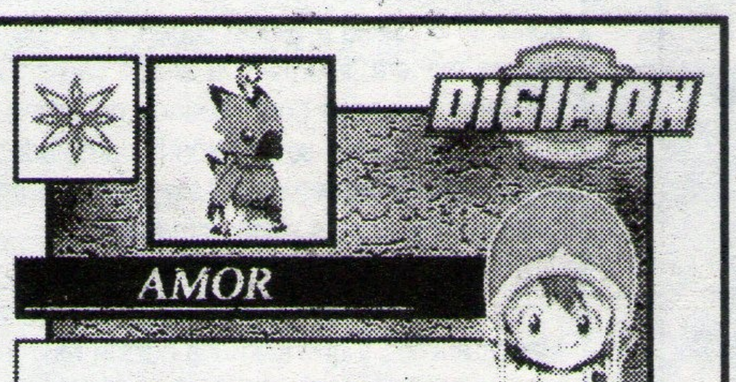
Sin embargo, está historia compromete cada vez más a sus protagonistas al percartarse ellos de que los Digimon que los atacan han sido afectados por «artefactos oscuros» que trastornan su naturaleza pacífica. Entonces tenemos que ahora aunado a su deseo de regresar a casa, nace el deseo de salvar al Digimundo de la amenaza que la azota. También se verán envueltos en el misterio de la naturaleza de este Digimundo y su relación con el mundo que ellos conocen. Bueno dirán, que ahora venga Goku y los salve a todos... pues eso sería fácil; así que lo interesante esta en ver como poco a poco progresa la relación entre los chicos, y de estos con sus Digimon, y de como esta caravana de aventureros aprenden a trabajar en equipo, y ver como sus cuidados son recompensados con sendas evoluciones en los Digimon. Aquí es donde se marca las diferencias básicas entre estos Monstruos Digitales y otras seres que se les parezcan, y es que cada vez que los chicos son amenazados por un Digimon especialmente hostil, sus ahora mascotas y compañeros de viaje, se transforman abandonando por lo general sus «adorables apariencias» para tomar una forma más adecuada a la pelea y pues que las adorables mascotitas pueden terminar convirtiendose en bestias de apariencias sorprendentes y netamente agresivas para asi poder hacer despliegue de sus habilidades. El concepto es reforzado con la idea de que dependiendo del estado del Digimon, mantendra su "digi-evolución" o la perderan, un digimon hambriento no puede desplegar todo su poder, al igual, que un gran despliegue de poder por un período de tiempo considerable, provoca que el Digimon degenere muchas veces a su forma primaría, la empatía

Aventurero, atlético, y líder nato. Tai, es siempre el primero en meterse a la acción. Tiene una personalidad agresiva que a menudo lo pone en peligro. Sin embargo, se da cuenta que para ser un líder, debe inspirar confianza a los demás y saber utilizar empatía y compasión en vez de una valentía imprudente.

TAICHI "TAI" KAMIYA

Un mago con las computadoras, es precoz e imaginativo y tiende a generar una teoría para todo. Su amor a la tecnología y las computadoras hace del Digimundo un lugar perfecto para alguien como él. Izzy acostumbra pasarsela siempre ensimismado y tiende a no ver los peligros que le estan acechando.

KOUSHIRO "IZZY" IZUMI



Con un fuerte sentido del deber, Sora es madura y responsable y aunque se la percibe como una "Tomboy" ella estaría enamorada del pelopincho personaje de Tai; además, se toma muy en serio, la responsabilidad de cuidar de todos. Se obliga a esto porque no le convence que Tai pueda ocuparse de todo.

SORA TAKENOUCHI

de los Digimon con sus contrapartes humanas, serán también factor muy importante al ser muchas veces el estado emocional de los mismos chicos el que termina afectando directamente a la hora de las más poderosas Digi-evoluciones. No esperes pues entonces que un Digimon hambriento le de de patadas a nadie.

Si bien Digimon es una serie que eboca en una primera impresión a Pocket Monster, mientras la vas apreciando esta te va mostrando, los argumentos con los que cuenta para competir de igual a igual con la encandiladora serie de Pikachu, y en muchos casos y aspectos, superarla, sobre todo en el rubro argumentativo, y el aspecto gráfico, mostrandote un surtido abanico de lucidos diseños que supera en originalidad y espectacularidad al recordado Pokemon...

Sin embargo Digimon no terminan convenciendo del todo, a algunos... Uno de los detalles que te saltan encima al momento, es que los Digimon te hablan, se comunican de lo lindo, y bueno para aquel fanático a los Pokemon, este detalle como que "descuadra" hasta el "no se porque...", restándole a los "bichos" en parte personalidad y encanto. Y es que en Pokemon con el pi-ka-chu, bastaba.

Por el apartado de los protagonistas estos se muestran tan "tópicos y típicos" como la serie misma, sólo que es un grupo amplio al ser 7 los protagonistas y no como el recordado trío de Pocket Monsters. Quizás el defecto de la serie consista en que abusa demasiado de los recursos que hicieron famoso a Pokemon y es ahí donde tiende a perder parte de la magía que debería rodearla, porque el aficionado se ve casi inevitablemente en la posición de compararla y juzgarla, y sólo el tiempo, y el transcurrir de los capítulos, te terminan demostrando que no estas frente a otro Pokemon, sino a una historia tan buena como esta o cualquiera. Lo que es innegable es que esta serie aparece y es concebida con la clara idea de ser competidora de los Pocket Monsters, por lo menos en mercadeo; mira que desde que comienzan ya son 7 los "protas" y encima tienen 7 digimon, y los digimon varias "Digi-evoluciones" con muy diferentes apariencias, cada una de muy buena manufactura; y pues además hay muchos Digimon regados por ahí; peleítas, muñequitos, cards, postersitos, ya está.... negocio -llamen al estudio de animación-.

La verdad es que la cosa no ha ido nada mal en Japón, y Digimon es un título que se mueve bien, sin necesidad de destronar a Pikachu y compañía, y actualmente ha terminado una primera serie, para comenzar con una segunda temporada ahora titulada como Digimon Adventure 02, mientras tanto Pokemon sigue viviendo de lo más bien y actualmente sigue en el aire por arriba de los 150 capítulos. Bueno por lo demas creo que Pikachu, puede seguir estando tranquilo, ya que con sus adorables criaturas y su trama "soft" ha sabido mantenerse en el gusto del público... lo que sí, Digimon, sin lugar a dudas sabe conquistar su propio público. ■

Idea Original y Diseño de Personajes: Akiyoshi Hongo
Musica Original: Takanori Arisana, Hidenori Chinata, Yoshihisa Shirakawa
Letra Original: Hidenori Chinata, Noriko Miura
Dirección: Hiroyuki Kakudo
Producción: Toei Animation 1999

... VARIOS... VARIOS... VARIOS... VARIOS...

GAMES 2000

Este término se refiere a los lanzamientos en videojuegos para la temporada, los cuales para este momento han conseguido un desarrollo increíble, sus consolas y sistemas soporte, han conseguido un progreso tal que sus tecnologías han terminado convirtiendose en dignos exponentes del quehacer tecnológico humano actual. En donde la interacción, la simplificación, la compresión, y el uso de tecnologías que evocan cada vez más la realidad. terminan mareando a más de uno. Los Games 2000 se preparan para convertirse en todo un icono, ya que su llegada al público general es sencilla, y después de sorprender gratamente pasan a ser rápidamente asimilados por casi todos.

Recuerdan la frase: "la red es basta e infinita", pues en estos tiempos deberíamos agregarle que además es omnipresente, y es que ahora pareciera que se fuera mezclar dentro de poco en todos los ambitos de nuestra vida, Pero... ¿Qué tan lejano esta esto?. Por lo pronto ahora los nuevos sistemas de videojuegos, nos vienen con la sorpresa de que tienen conexión inmediata a la red de redes... (si te compras los implementos adecuados porsupuesto) y pues que las compañías se estan desviviendo en hacer el soporte de sistema más potente, y más revolucionario, y que quede más "pintado y mono" frente a los fanáticos, por lo pronto la Microsoft ya se metió a la jugada y saca su propio sistema para videojuegos la mentada "X-box", les diremos pues que para el Dream Cast, el celebre sistema de la de la Sega Entertainment, esta le había encargado, justo a la Microsoft, que le desarrollara un software especial para el que iba a ser su nuevo sistema; pues que los chicos de la Microsoft se aplicaron, porque le diseñaron "todo un Window" para la consola de la Sega. La curiosidad del asunto, esta que ahora la Microsoft lanza su famoso "X-box" ...uhmm (Que tan dedicado habrá sido su trabajo). Por lo pronto como recordaran la Sony hace un tiempo se ponía arriba del mercado con el lanzamiento del célebre Play Station 2, pero después de los problemas que hubo tras su lanzamiento inicial (digase reclamos y devolución), pues como que se quedó un poco y ahora la gente esta a la espera. Lo que nadie le quita a la Play Station es que una máquina "que vale por dos" y es que con eso de que aparte de ser un sistema de videojuegos, te funciona como lectora de DVD y más, de todos los sistemas basados en la tecnología CD, en otras palabra una lectora universal, multisistemas (pero que caramelo!, no...) esto es dato VERIFICADO.

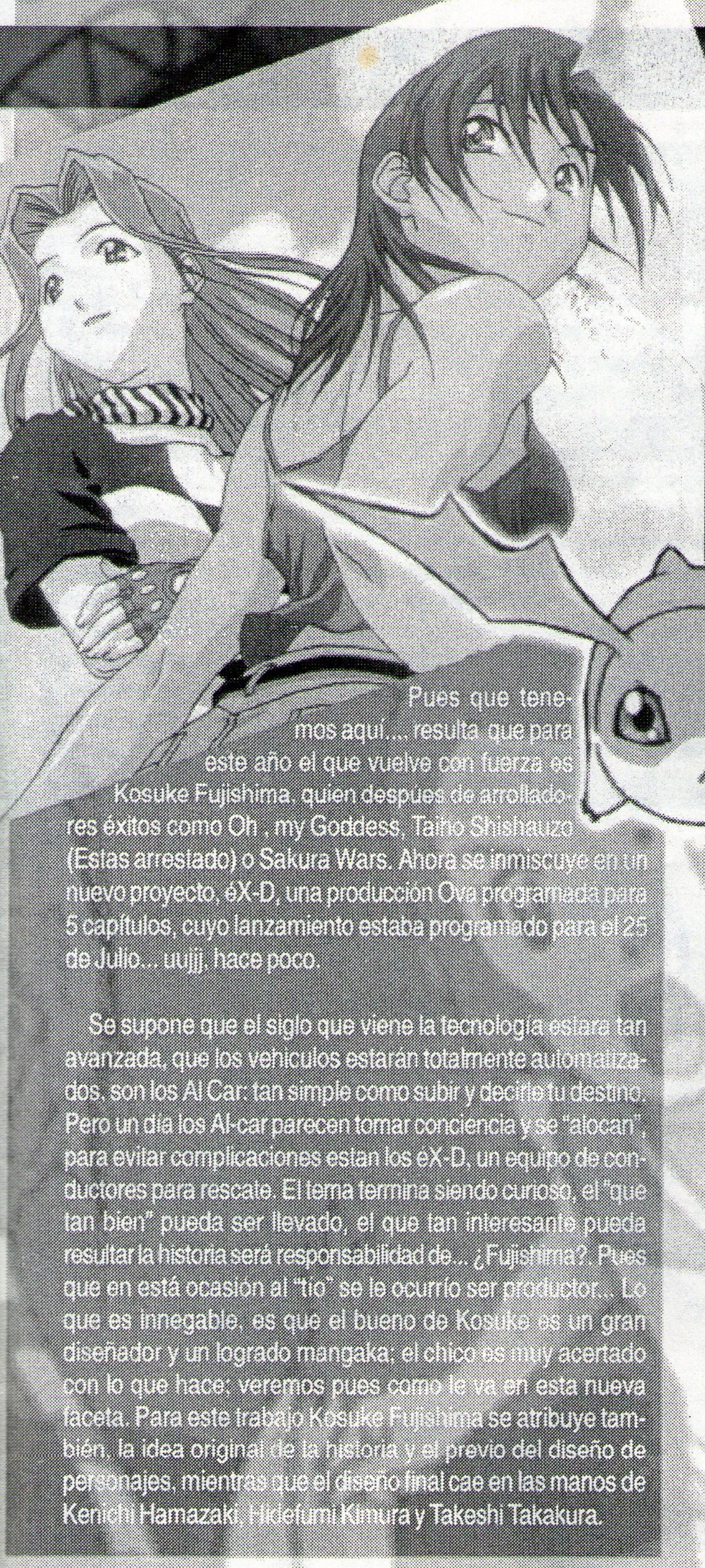
Pues así esta el panorama, por el momento, antes del lanzamiento de la "X-box", el Dream Cast era considerada como la "maquinita más bonita"; de una gran potencia, sus diferentes componentes fueron encargados a diferentes compañías especialistas cada una en su rubro y que aportaron cada una con lo mejor de si para crear la que es considerada, como uno de los soportes de sistema, más confiables y de mejor vida y rendimiento, es divina la "monada". Por su lado la Playstation 2, no será la maquina más confiable del mundo (se recomiendo uso casero), pero la compañía se la ha "hecho" bonita a todos sus consumidores, porque con sus conexiones y la fuerza de la Sony ya tiene en su mano 89 desarrolladores japoneses, 49 americanos y 29 europeos (jijoles..) para desarrollarle videojuegos y ya tiene lista de videojuegos... esperando a que sus clientes compren el engendro... y son títulos de buen nombre, eh!.

Todo este malabar ha provocado, que "por lo menos" en Japón, el sistema que todos quieran es Playstation 2. La Sega Entertainment previniendo la situacion aprovecho inteligentemente el mercado "no oriental" es así que a la Dreamcast, al menos en los EEUU y Europa, le ha ido más que bien, inclusive ha llegado a parte de latinoamerica. Por su parte la X-Box y la Microsoft conocen perfectamente su mercado más fuerte, la misma y consumista Norteamérica en donde ha avocado sus más fuertes promociones. Habrá que esperararla.

Retornando al hilo que comenzo el artículo: recuerden este nombre WORLD SCORE, quizás de aquí a un tiempo un nombre que los futuros cibernautas aficionados al videojuego no olvidaran. ■

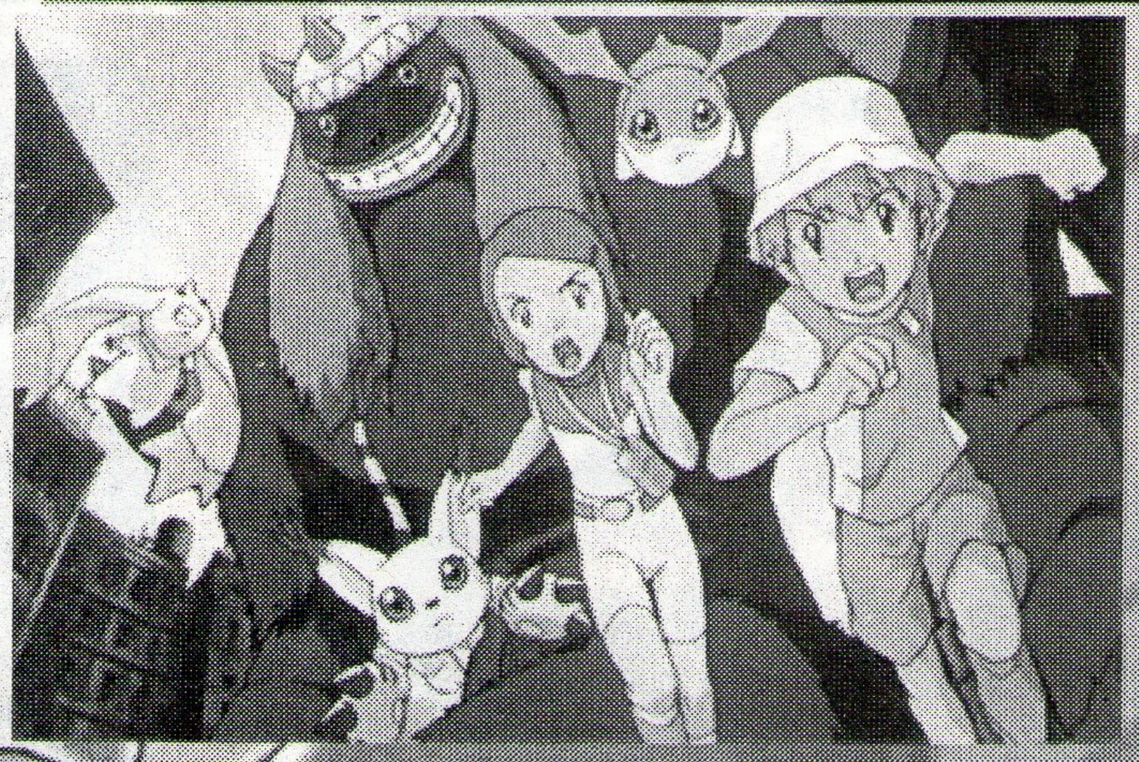
El WORLD SCORE es un concepto creado por las compañías creadoras de consolas para videojuegos y de lo que se trata, es de motivar a todos los aficionados a lograr ingresar, a un competición en donde las fronteras físicas se rompan, si bien la computadora ha sido la llamada ha conseguirlo, no ha sido otra que la consola de videojuego la más apropiada para conseguir esto. Las compañías desarrolladoras de videojuego, ya lo han tomado en cuenta y de ahora en adelante, solo sera cuestión de tiempo para que todo buen aficionado al videojuego entre a ser parte del World Score. Las compañías se las saben todas y saben perfectamente que esto a la larga lo unico que hará es engrosar sus bolsillos. Bueno que de todas, todas, a mas de uno le debe sonar atractivo enfrentarse a alguien quien físicamente debe estar a millas de ti, y cuya única razon de toparse es medirse...

Este artículo se diseña más que todo, tomando en cuenta que el videojuego forma parte del universo media mix, al que pertenece tanto el manga o el anime, el cual constantemente interactua de tal forma que forman un todo, a lo que se respecta el universo del entretenimiento. Y es bueno que se este al tanto de lo que es el quehacer y avance de este universo.



Pues que tenemos aquí..., resulta que para este año el que vuelve con fuerza es Kosuke Fujishima, quien despues de arrolladores éxitos como Oh , my Goddess, Taiho Shishauzo (Estas arrestado) o Sakura Wars. Ahora se inmiscuye en un nuevo proyecto, eX-D, una produccion Ova programada para 5 capítulos, cuyo lanzamiento estaba programado para el 25 de Julio... uujjj, hace poco.

Se supone que el siglo que viene la tecnología estara tan avanzada, que los vehiculos estarán totalmente automatizados, son los Al Car: tan simple como subir y decirle tu destino. Pero un dia los Al-car parecen tomar conciencia y se "alocan", para evitar complicaciones estan los eX-D, un equipo de conductores para rescate. El tema termina siendo curioso, el "que tan bien" pueda ser llevado, el que tan interesante pueda resultar la historia será responsabilidad de... ¿Fujishima?. Pues que en está ocasión al "tio" se le ocurrio ser productor... Lo que es innegable, es que el bueno de Kosuke es un gran diseñador y un logrado mangaka; el chico es muy acertado con lo que hace; veremos pues como le va en esta nueva faceta. Para este trabajo Kosuke Fujishima se atribuye también, la idea original de la historia y el previo del diseño de personajes, mientras que el diseño final cae en las manos de Kenichi Hamazaki, Hidefumi Kimura y Takeshi Takakura.



En esta ocasión, tu "gaceta informativa" ha tenido la oportunidad de hablar de ese "engendro" nacido a la sombra de Pocket Monters, nos referimos porsupuesto a Digital Monsters, Digimon para los amigos, esta serie tuvo una muy buena aceptacion en Japón, tanto así que al comparar a esta con el Pocket Monster (Pokemon a secas) los aficionados terminaban refiriendose a Digimon como un producto más acabado. Punto para su creadora, ni más ni menos, que la poderosa y conocedora Toei Animation. Bueno como de lo bueno poco Digimon termino hace un tiempo,dejando una muy buena impresion en el fandom anime. Actualmente podemos apreciar la serie en el cable mediante el Fox Kids. Mientras Pokemon lo encontramos en el Cartoon Network.

Bueno la mencion al caso esta fundada, en que, en estos momentos, Digimon ha retornado a las pantallas japonesas, si la famosa Digital Monsters regresa en una nueva version conocida como Digimon Adventure 02, con un nuevo enemigo para hacerles como siempre la vida difícil a nuestros héroes, y una temática que viene acompañado de cambios, uno de los factores más resaltantes la edad de los chicos. Si como oyen los "Digi-entrenadores", ahora están más grandecitos y con las características propias de la edad, y además la historia esta centrada ahora en los personajes de la serie Kari y T.K. quienes han entrado a secundaria.... pero como pasa el tiempo... que si los ves no lo reconoces a la primera sobretodo a T.K. que era un pequeñito y ahora ya parece basquebolista.... que cosas.

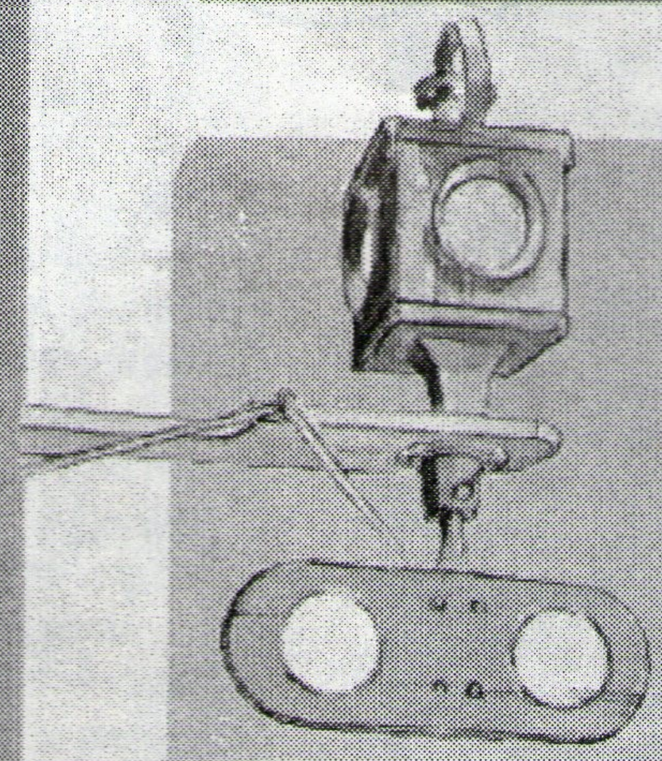
¿Qué Son Goku de nuevo?... y no es Dragon Ball GT?..., que peor no es Dragon Ball. Aaaaah... Algo así debió de ser la primera vez, que la noticia cayo por ahí, sin suficientes datos al respecto, lo que pasa es que no es que estan haciendo otra "dragonboleada" más (de donde dirían ustedes), sino de una referencia común. Les explico. Dragon Ball se baso en una leyenda china que habla de un monje que se hace acompañar de un peculiar personaje Sun Wu Kon, el rey mono, valiéndose de una estratagema, y que así le sirve de guardaespaldas en su viaje de peregrinación en busca de unos sagrados manuscritos, ésta es la leyenda del rey mono. Dragon Ball, el Dragon Ball de Akira Toriyama uso como base esta historia para crear la historia que a esta altura todos conocemos, y convirtiendo al monje en nuestra simpatica y ocurrente inventora genio, Bulma, y al pícaro rey mono en un muy peculiar (tenía cola) e inocente niño huerfano que vivía en las montañas, y a quien Bulma con engaños se lo lleva a recorrer el mundo en busca de las esferas del dragon. Ese es el Dragon Ball que recordamos, el "despelote" que viene de ahí es accesorio. Esa, es la base. Ahora Saiyuki es otra historia completamente diferente que toma de base la misma leyenda original, la del rey mono.

Togenkyo es un lugar en donde conviven humanos y fantasmas, cosa de lo más normal y sin problemas, ni roces de nada. Hasta que a un grupo de "indecibles" decide hacerse con el control de todo, liberando para eso a un temible fantasma llamado Gyu-Mao, pero no contaba con la participación de los heroes de la historia, Sanzo y SONGOKU, que son los elegidos para detener la amenaza. No debe ser de extrañar el hecho que se manosee tanto la historia, parece ser que por allá en Oriente, eso del rey mono, es un cuento muy popular, y sin necesidad de Dragon Ball.

continúa

Uhhuu.. ¿Quien dijo que Tezuka había muerto?. No me malentienda... Osamu Tezuka, considerado el Dios del Manga, es el autor más famoso de todos los tiempos y el directo responsable de la historieta y la animación japonesa tal como la conocemos ahora. No es que estemos poniendonos en plan "Expedientes X" (Tezuka ya se murió), sino que las que son imperecederas son sus obras, y es interesante que aún en su ausencia, su trabajo siga dando que hablar. Recientemente se ha hecho la adaptación de un trabajo suyo. El manga en cuestión es Hiadamari no ki (el árbol en el sol). La historia se centra en la época Edo, cuando se acercaron hasta ellos "los navíos negros", momento histórico, cuando allá por1868 se forzó a Japón a salir de su aislamiento y obligarlo a comenzar a comerciar con el Occidente. Esta historia es toda una curiosidad, más que todo porque en la historia participa el autentico bisabuelo de Osamu Tezuka, como el personaje Ryo-an. La historia esta programada para 25 capítulos y han sido animados por el estudio de animación Madhouse, la serie comenzo en Abril y esta siendo trasmitida en horario de medianoche. Como que si Tezuka es un genio, supongo que bien valdría la pena echarle una mirada.

En el anterior número de la revista hacíamos un memorial a la vida y obra del fenecido integrante del Studio Ghibli, Yoshifumi Kondo. Un gran artista y parte importante de este estudio, que es considerado como uno de los más grandes "creadores de sueños" en Japon. Si algo era cierto en el estudio, es que la figura de Hayao Miyazaki terminaba poniendo a la "sombra", a todo un grupo de competentes artistas, que intengraban el Ghibli, por ese generalizar, de que todo producto Ghibli es sinonimo de Miyazaki. Y esto no es asi. El caso de Yoshifumi Kondo, era latente, justamente porque Kondo, acostumbraba trabajar en las "sombras" nunca gusto de los grandes eventos, celebraciones, ni presentaciones, el amaba su trabajo y simplemente eso era lo que el quería, que lo dejaran trabajar, lo cierto es que mucho de lo que hizo Ghibli pasaba de una u otra manera por sus manos, y era además el que tenía la labor de hacer aterrizar a Miyazaki... era su amigo, pero más que todo era una persona de enfoque real. Miyazaki es un genio pero le gusta volar mucho. El caso es que nosotros quisimos resaltar su labor, y proporcionarle un adios adecuado, pero olvidabamos que otros también ya lo habían hecho; es que era muy querido, mira que para su entierro, llegaron aproximadamente como 400 personas, quienes vinieron a ofrecer sus respetos; habia personas de Kiyose, su localidad, y personajes de la industria del anime, entre los que resaltaba el Sr. Tokuma, el presidente de Tokuma Publishing, y Hideaki Anno, el creador de «Evangelion». Reproducimos la dedicatoria que Miyazaki le diera a su amigo de faenas:



Kon-Chan,
Hasta el océano azul sobre la montaña,

Hasta el cielo fino y despejado,

Fundiendose suavemente con
la luz, vientos, árboles, agua, y tierra,

Por favor descanse en paz.

Yo nunca me olvidaré de usted.

Enero 23, 1998

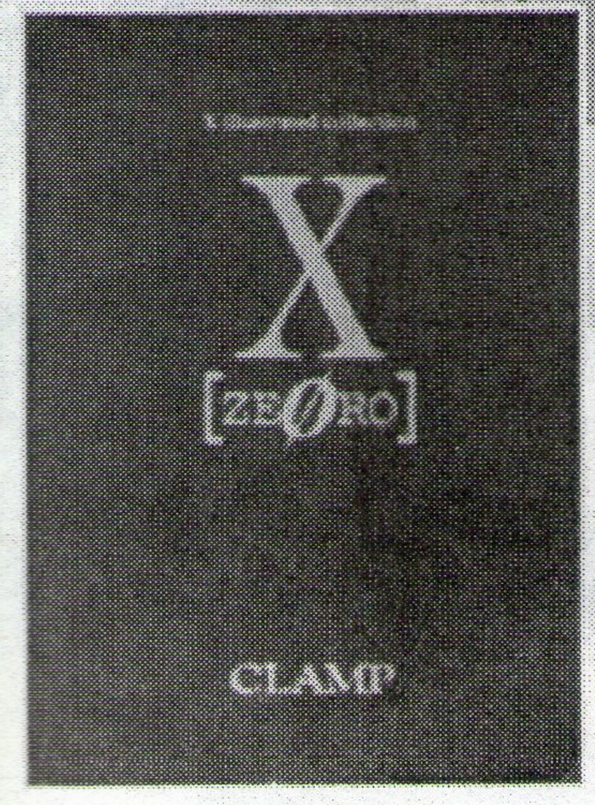
Hayao Miyazaki

Rankings, rankings...

Ustedes le toman importancia a los rankings; si....no... Pues les diré que esto de los rankings es un juego medio macabro, primero esta el hecho de quien los realiza, luego esta el factor del momento "in presente" en que se realiza, luego esta el juego de las intenciones, y más... que total, que por momentos pueden reflejar en parte el gusto del público, pero en otros son intencionados para guiarlos, bueno que si tu les tienes fe, y con todo y todo te interesa, ahí te va alguno de los resultados que encontre en uno en que habla sobre las chicas más queridas, del anime.... tatatataaan..., pero con la curiosidad de que era por años. Si, pues, mira un año, una chica idolatrada, otro año, otra chica. Coincidiran nuestros gustos, nuestros pareceres... con los de ...Japón. Si pues hay personajes que no te sería fácil reconocer, aún así te mencionaré cuatro de las chicas más queridas, es decir con más arraigo, más recordadas por siempre, son; Nausicaa (1998)... de la recordada Kaze no Tane no Nausicaa; Mim mey (1983)... de la inolvidable Macross; Nadia (1990) de la serie televisiva de Gainax del mismo nombre; y Ruri Hoshino (1998) de Nadesico... el ingreso a la lista de este personaje es curioso por lo menos para algunos incrédulos, y es que quien lo diría, pero su fama la coloca delante de personajes tan queridos como Rei y Asuka las féminas de Evangelion, Belldandy de Oh my goddes, Lina Inverse de Slayer, o Hikaru (aquí Lucy) de Magic Knight Rayearth. Ruri, Ruri, quien lo diría... Aunque siguiendo con esto de la popularidad las que estan peleando actualmente en popularidad en el gusto del público parecen ser Belldandy de Oh my Goddess, quien regresa al ruedo con el ingreso de su reciente película, y Sakura de Card Captor Sakura, de quien también recientemente ha ingresado una película en el circuito comercial. Post Data: en el animage de Julio del 2000, en su sección dedicada a los mejores 10 personajes, Ruri Hoshino (Nadesico) ocupaba el segundo lugar y Sakura (Card Captor Sakura) ocupaba el primero... y aún confías en los rankings...

Para esos que les pilla muy bien esto de las ilustraciones, el mercado japonés ha sabido mantener muy bien ha su público, bueno que si lo tuyo, es gastarte tus duros, en libros de imágenes dedicados a tus personajes favoritos, entonces quizás te guste la nota que ofrecemos a continuación, donde hacemos recuento de algunos libros de calidad, salidos en las últimas temporadas, en el país del sol naciente.

Para comenzar: el YOSHIFUMI KONDO NO SHIGOTO, que es el libro que editan los chicos de la Ghibli y que recopila todo el trabajo del recordado integrante del estudio, promete ser una maravilla visual al estilo Ghibli. El DER MOND de Yoshiyuki Sadamoto editada por la Kadokawa esto en Japón, pero !oh sorpresa! la Norma Editorial también se las ingenio y tenemos que por este lado del mundo lo podremos encontrar en España, ...aquisito no más, que si tienes alguien, que te lo mande. El EXIST de Takeshi Okazaki tambien de la Kadokawa Shoten, Takeshi Okazaki es una autor de buen renombre en Japón, pero si no le das mucho crédito al chico, muy bien podrías quedar contento con las ilustraciones que acostumbra hacer para otras series. el ZERO de Clamp editado (oh sorpresa) la Kadokawa Shoten, libros de ilustraciones dedicado a la popular serie de clamp, X. Lo único de lo que podemos decirte con todo certeza de estos libros, es que según las referencias son de primerisima línea y manufactura, lo demás es cuestión de tu gusto. Lo que si si alguno de estos llega a nuestras manos ten por seguro que será reseñado "in so facto". Que amantes a las buenas imagenes hay ...uuuff. Post Data: Si quieres tener una idea del grafismo del libro que edita la Ghibli pues echale un ojo a la ilustración de la página anterior.



STUDIO GHIBLI
1era PARTE

En el número anterior, y en medio de lo breves de otra sección, tuvimos la ocasión de hablar un poco sobre Yoshifumi Kondo, un artista que trabajaba a la par con Miyazaki y Takahata, además se aprovechaba para promocionar el próximo producto de animación "made in Ghibli" y el regreso de Miyazaki para participar en la misma... Sucede ahora, que despúes de esas pequeñas reseñas el tema sobre "Ghibli" se hizo de suficiente "eco"; y como éste logra causar un grato interés en los aficionados; pues entonces me tienen aquí embarcado en la tarea de deciros algo más sobre este famoso estudio de animación.

Comenzemos por lo básico ¿Saben ustedes que significa "Ghibli"?. Es casi seguro que no, a menos que ustedes fueran aficionados a los aviones o los aviadores; esta es una terminología que entre los aviadores significaba algo así como "Viento cálido que sopla a través del desierto del Sahara". Quizás suene algo pretencioso decirlo, pero es probable que Studio Ghibli represente eso para sus creadores, el "viento cálido" que sopla en medio de un "desierto" donde la comercialidad y la búsqueda de ir tras el negocio a matado el trabajo de autor, en donde el arte de la animación como una expresión artistitica se ahoga día con día. Ghibli es la representación de un sueño al que dos hombres no quisieron renunciar. Las producciones animadas de gran calidad. Las que se vieron amenazadas por el avance intempestivo de la televisión. Ellos renegaron de este medio, no por un mero capricho, sino porque las limitaciones de tiempo, calidad, y presupuesto de este medio, les impedía dar rienda a la genialidad que ellos deseaban. Estas dos personas eran Hayao Miyazaki e Isao Takahata.

Ellos se conocieron en la Toei, uno de los gigantes de la animación japonesa, y mientras iban trabajando se percataron de sus concidencias en metodologías de trabajo, gusto artístico, e ideales (dos genios viéndose en un espejo). Así ellos conciden en 1966, ambos eran jóvenes (Miyazaki tenía entonces sólo 25 años), y los reunía un trabajo común, el proyecto de animación de Taiyo no Ouji Horus no Daibouken (La Gran Aventura de Horus, Principe del Sol) para la Toei. Era un momento difícil, y existía un fuerte conflicto laboral en la Toei, y esto se veía reflejado en el trabajo y en el proceso de producción, eran tiempos de gente joven e idealista que deseaba hacer algo diferente a lo de Disney y al material infantil producido por la Toei. Miyazaki y Takahata se dejaron contagiar de esto y pensando que ese seria su último trabajo juntos, decidieron entonces que harían la película a su manera, y tan "bien" como pudieran. Isao Takahata se encargaría de la dirección, Hayao Miyazaki haría de animador principal, y aun más se dedicó a diseñar las escenas, en busca de que la película fueran el reflejo de sus ideas. La película estaba programada para ser concebida en 8 meses, "Horus, el Principe del Sol", demoró cerca de tres años, y se estrenó en 1968. Toei la exhibió durante diez días, y se convirtió en la película de animación de menos rendimiento bruto para la empresa. Takahata fue despedido y vetado de la Toei, nunca más dirigiría una pelicula para ellos.

Pero "Horus", contrariamente a lo que pudieran pensar muchos tuvo un impacto increible en los jóvenes, sobre todo en los estudiantes universitarios; la pelicula cuyo tema central era la "importancia de mantenerse unidos" sirvió como canalizador para el movimiento sindical estudiantil. La producción fue avalada por la critica, y recomendada por diferentes instituciones. Takahata y Miyazaki junto a sus colegas buscaron, avanzar el arte de la animación y su técnica (narrativa y expresiva), comprometiéndose muy de cerca con la concepción del producto; demostrando que era posible concebir una película con calidad argumental y técnica. En 1971, Hayao Miyazaki abandona la Toei, y se auna a Takahata en la primera serie televisiva de Lupin III, para la Tokyo Movie Shinsha, ahí se conocerían con Yoshifumi Kondo.

El Studio Ghibli, como tal comienza después de Kaze no Tani no Nausicaa, realizada en el estudio Topcraft y estrenada en 1984, Miyazaki como director y animador principal y Takahata como productor; la obra consigue un éxito sin precedentes; entonces la compañía editorial Tokuma Shoten, en la persona del Señor Tokuma, propone a Miyazaki y Takahata la creación del Studio Ghibli; había pasado más de treinta años desde la ocasión en que por primera vez en sus mentes se concibiera tal idea. Aceptaron de inmediato. Ghibli es ahora uno de los mejores estudios de animación a nivel mundial, pero entonces su camino recién comenzaba. ■

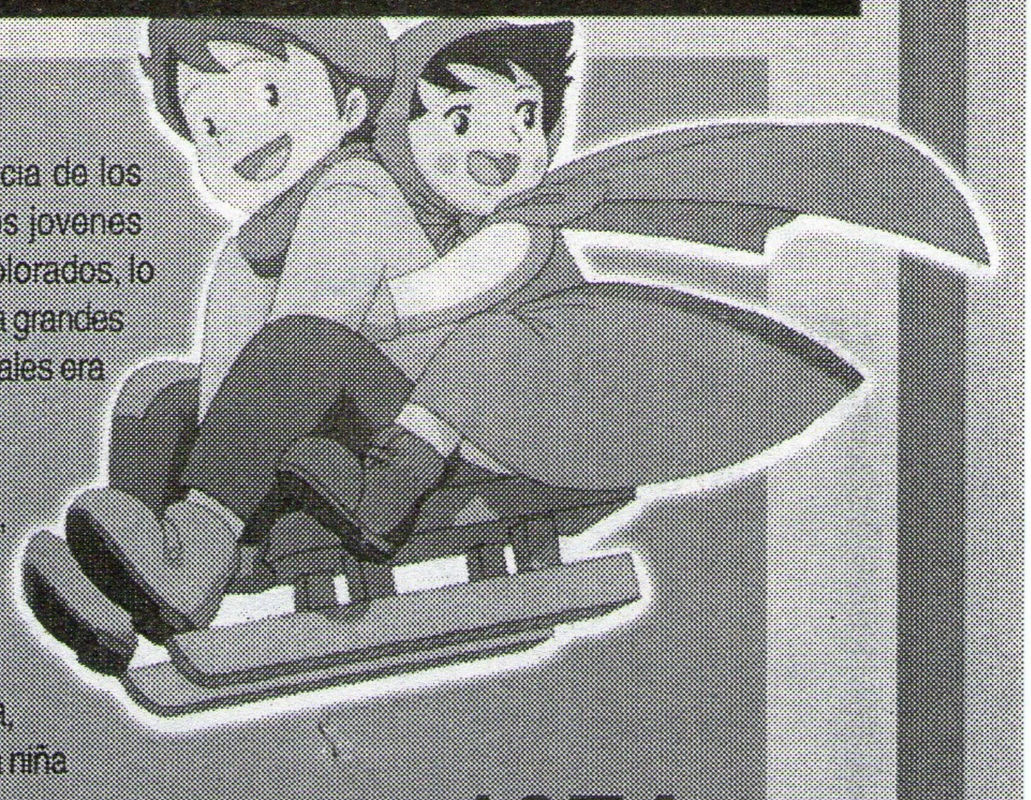
La chica que estamos apreciando es Hilda, la primera heroína concebida por Miyazaki y el arquetipo del que nacerían las demás. Como toda heroína de Miyazaki posee un encanto especial, pero es mucho más densa que sus sucesoras. Posee una gran fortaleza, ésta mostrada más que todo desde el lado oscuro de su persona. Posee el estigma; de llevar el bien y el mal dentro de sí, lo que la hace un personaje complejo. Después de este experimento, Miyazaki abandonaría este concepto inicial para terminar desdoblandolo, en heroínas contrarias, Nausicaa y Kushana (Nausicaa...), Lana y Monsley (Conan...), Clarisse y Fujiko (Castillo Galiostro...) o más recientemente, San y Eboshi (Mononoke Hime), en donde podemos encontrar de manera más cercana que otras, la reminicescia hacía la fortaleza y fuerza que desprendía su concepto de heroína inicial. ■

SERIES TV

del estudio, ha lo largo de su carrera han realizado varios trabajos en este rubro, muchos de los cuales se hicieron muy populares en occidente y marcaron su época, quedando en la mente de toda una generación; y éste podría ser ahora, el público más fiel al estudio. Pero, se tiende a decir que estos trabajos, son productos Ghibli, lo que es incorrecto de cabo a rabo. Lo más cierto de esta historia, consiste, en que tanto Hayao Miyazaki como Isao Takahata, participaron en varios de estos proyectos; se tiende también, a generalizar, diciendo que estas series son trabajos de la mano de Miyazaki, relegando inmerecidamente a Takahata del lugar que merece en esta labor.

HEIDI

La producción animada, y la serie animada con más trascendencia e importancia de los comienzos de los ochenta, tiempo en que llego a nuestro medio; y es que muchos jovenes crecieron con la imagen, aventuras y desventuras de la pequeña niña de mofletes colorados, lo curioso de la experiencia es que fue que un producto animado, que llegaba agradar tanto a grandes y chicos y era transmitida en horario estelar. Y como para ese momento la oferta de canales era escasa, literalmente, era vista por "todos".



La historia si es que alguien no la recuerda, trata de Heidi, una pequeña niña huerfana, que es llevada por su tía Dote, a vivir con su abuelo que en las montañas, después de un comienzo difícil, la pequeña Heidi conoce a Pedro el pastor, al perro Niebla, a la cabrita Copito de Nieve, y la abuela de Pedro, para terminar profundamente enamorada de sus montañas y la vida que lleva con su abuelo. La desgracia caerá sobre la pequeña, cuando su tía regrese para llevarsela ahora a la ciudad y convertirla en la compañia de la niña paritica Clara, quien se convertiría en su mejor amiga.

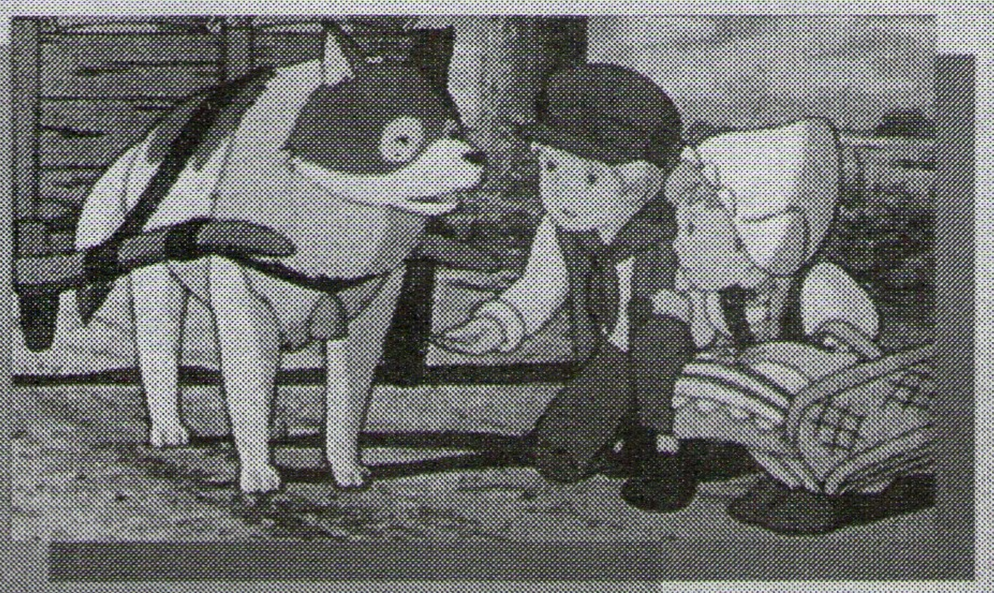
La serie posee cincuenta y dos episodios, la producción estuvo a cargo de la Nippon Animation. Heidi fue dirigida por Iseo Takahata, mientras que Hayao Miyazaki se ocuparía de del diseño de escenas y de la organización. La serie esta basada en la novela de la escritora Johanna Spiry.

1974

Alps no Shojo Haiji

EL PERRO DE FLANDES

Esta serie no fue transmitida en nuestro país, y es una autentica lástima.



La historia trata de las vivencias de Nelo, un niño huerfano, y su perro Patrash, a quien encuentran malherido él y su abuelo, decidiendo comprarselo a su cruel antiguo dueño. La fataidad se hará presente y su abuelo y única familia de Nelo, muere prontamente. Nelo se queda sólo junto a su perro Patrash, él, sin embargo, tiene una amiga, Aroa, y se queda a vivir en su casa, pero el padre de Aroa, piensa que es un vagabundo, y odia al desafortunado chiquillo, haciendole la vida de "cuadritos" al pequeño. El final es dramatico, Nelo acaba muriendo de hambre abrazado a su perro Patrash. La historia juega cruelmente con el espectador porque Nelo, es un niño tocado por un gran talento artístico, un talento que si otra hubiera sido la situación, que si otro fuera el momento; que si, los sucesos se hubieran dado de diferente manera; Nelo, habría alcanzado la felicidad. Es una historia sobre desencanto, sobre una niñez frustada, y llena de una amarga dulzura.

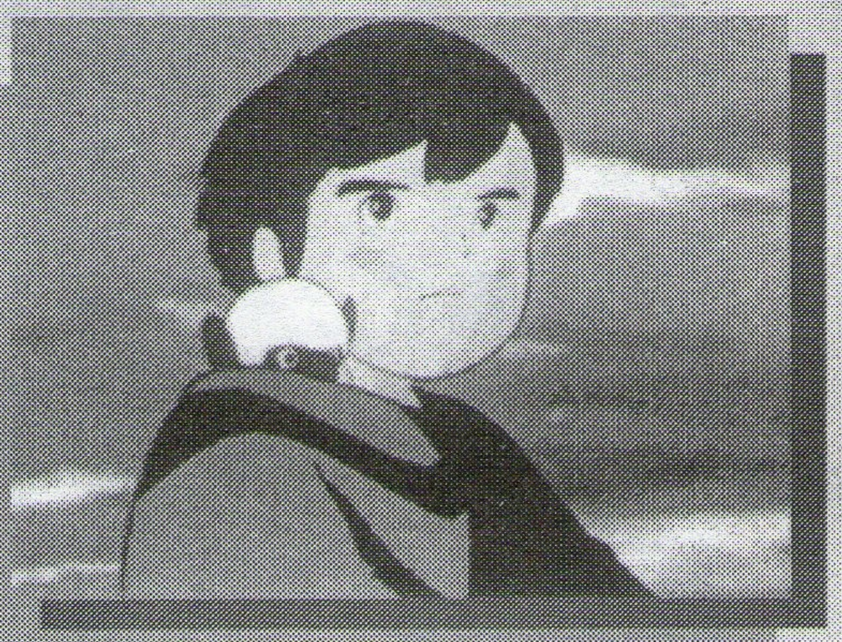
La serie es una coproducción entre la Nippon Animation y la Zuiyo, fue supervisada completamente por Hayao Miyazaki, más el director seria Kuroda Yoshio, y el diseño de personajes estaría a cargo de Mori Yasuji, tuvo cincuenta y cuatro episodios, y estuvo basado en una novela de Luise de Ramée; es la primera de las series que se crearon tratando de llevar a la animación las mejores obras de la literatura europea.

1975

Flandes no Inu

MARCO

Junto con Heidi, se convierte en unos de los iconos animados más grandes en la memoria de adultos y niños, y la única serie que logro ponerse al mismo nivel que su antecesora, y aun más, que logra con su historia hacer mella en aquellos que pensaban que el "dibujo animado" era cosa de niños. "No importa donde vayas te encontrare" frase que describe el tono épico de una serie encarnado por un inocente niño que ansia llegar hasta el ser que más quiere.



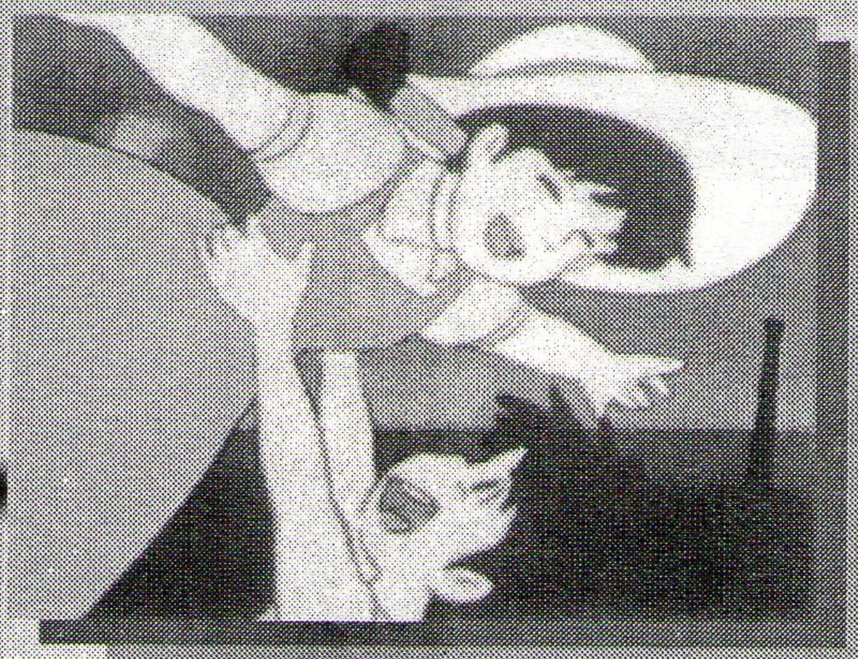
Como todos recordarán, Marco es la historia de un pequeño niño italiano cuya madre se marcha a trabajar a la Argentina, para conseguir dinero y poder mantener a la familia. Marco se queda con su padre, pero no soporta la ausencia de ella, y marcha en una difícil aventura, que lo llevara a cruzar medio mundo por mar y tierra, en busca de "mama", y como única compañía para tamaña empresa Marco se acompaña de su inseparable mono Amedio. Una historia simple en concepto, pero cuyo encanto, hacía complices a sus espectadores.

Marco, fue producida por la Nippon Animation en 1976 y fue dirigida por Isao Takahata, mientras que Hayao Miyazaki se encargo de la supervisión y el diseño de escenarios, para lo cual se fue hasta Italia para hacerse con el espíritu del ambiente, mientras que el diseñado de personajes y dirección de animación recayo sobre Kotabe Yuichi.

1976

Haha o Tazunete Sanzenri

continúa



1978

Mirai shonen Conan

CONAN, EL CHICO DEL FUTURO

La historia cuenta las aventuras de Conan, un niño con un fuerte instinto de sobreviviencia en un mundo devastado completamente por una guerra termonuclear. El enemigo es la ciudad-estado de Industria. El último de los bastiones urbanos donde la tecnología aún reina, y cuyos líderes piensan dominar el mundo e industrializarlo una vez más, bajo su dirección. Conan y Lana se encontraran y trataran de luchar contra Industria y sus desbocadas ambiciones, en defensa de una naturaleza que aún esta renaciendo. En está historia se comienza a encontrar algunos tópicos Ghibli, como es la defensa de la naturaleza, o las "heroínas" de Miyazaki, representadas en Lana y Mosley, y los chicos con recursos como Conan.

La historia está basada en las novelas de Alexander Key. La serie contaba con veinticuatro episodios. Isao Takahata dirigió los episodios 9 y 10 de la serie, mientras que Miyazaki se dedica a supervisar y realizar el diseño de personajes y maquinaria. Fue producida por la Nippon Animation.

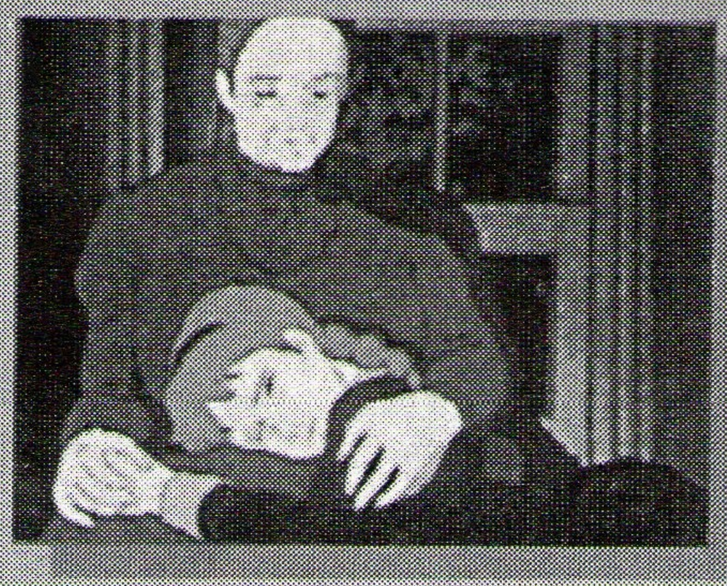
1979

Akage no Anne

ANNE DE GREEN GABLES

También conocida como "Ana de la Tejas Verdes", trata sobre la vida de Anne Shirley, una niña poseedora de una exaltada imaginación, y que es adoptada por una pareja de hermanos ya mayores y solitarios; y que gracias al ingreso de Anne a sus vidas terminan cautivados y abiandados por ella; y como siempre la serie esta plagada tanto de buenos momentos como de inevitables amarguras. Para los diseños de esta serie Miyazaki y Kondo modificaron el diseño de la joven para no hacerla ver como una clásica belleza y correspondiera así más a la historia narrada en el libro.

Esta historia esta basada en el libro de la escritora inglesa Lucy Maud. La dirección esta a cargo de Isao Takahata. Hayao Miyazaki estuvo a cargo del diseño escenas y organización durante los primeros 15 episodios. Mientras que el diseño de personajes fue obra conjunta de Miyazaki y Yoshifumi Kondo. La serie tuvo 50 episodios, y sería producido por la Nippon Animation.



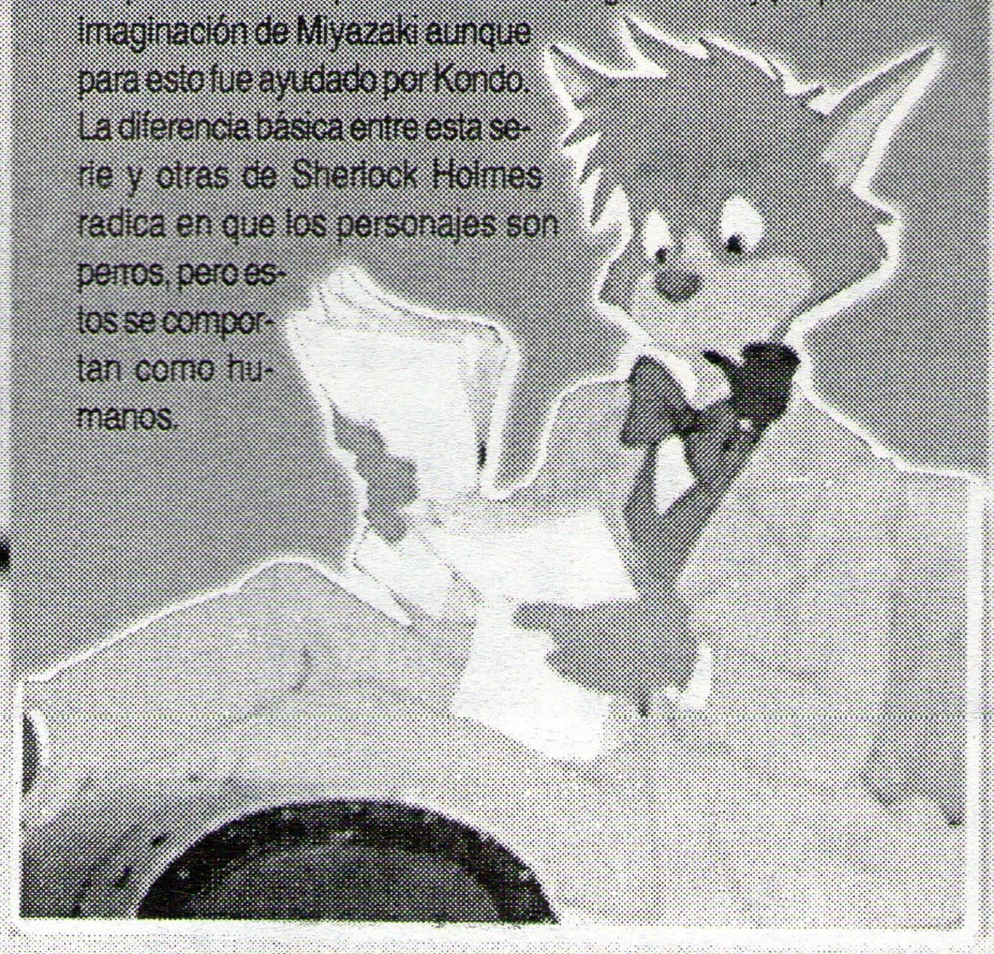
1984

Meitantei Holmes

SHERLOCK HOLMES

Esta producción es toda una curiosidad, ya que aunque Miyazaki sólo dirigiría los primeros cincos capítulos, estos fueron suficientes para marcar el camino de toda la serie, dejando intacto todos los aportes que hizo a la misma, y que la llego a convertir en un producto de tal aceptación que sólo una año después se realizó una película de animación para la serie.

La historia es conocida por todos, el genial detective Sherlock Holmes y su asistente el Doctor Watson, y los ingeniosos casos que tendrá que resolver. La serie posee un aire desenfadado y algo extavagante, que se nota desde el diseño de personajes, a las peculiares máquinas voladoras, ingenios muy propios de la imaginación de Miyazaki aunque para esto fue ayudado por Kondo. La diferencia básica entre esta serie y otras de Sherlock Holmes radica en que los personajes son perros, pero estos se comportan como humanos.



1971 / 1977 / 1985

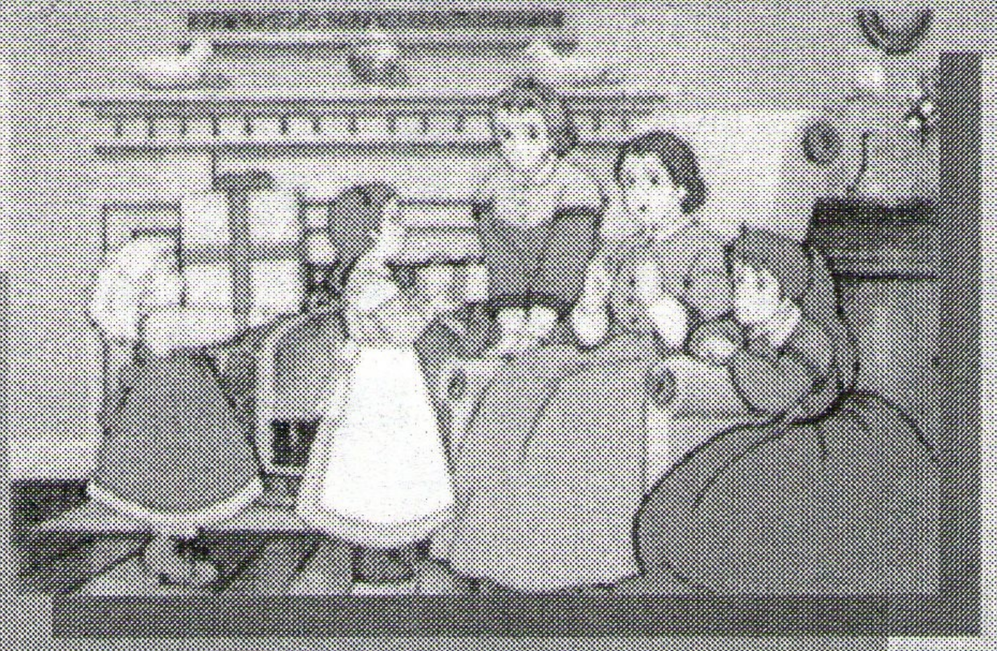
Lupin III

LUPIN

Esta serie esta basada en el famoso manga de Monkey Punch, y trata de un genial ladrón de guante blanco, que ha llegado ha aparecer hasta en tres distintas series.

Una primera con veintitres capítulos y realizada en 1971. En esta primera adaptación colaboraría tanto Hayao Miyazaki e Isao Takahata, estando a cargo de la dirección de los capítulos del 6 al 13 y del 14 al 23. Una segunda adaptación con ciento cincuenta y cinco episodios, en el año 1977, en la cual Miyazaki se encargaría de la dirección de dos capítulos durante 1980, el 145 y 155. Para la tercera version de la serie no llegarían a colaborar ninguno de ellos.

La historia nos narra las aventuras de Lupin III, el que esta basado en el personaje literario Arsenio Lupin creado por el escritor francés Maurice Leblanc. Arsenio Lupin es un genial ladrón de guante blanco, y Aramis Lupin III es fiel heredero de la tradición familiar, adaptandose perfectamente al mundo actual. Lupin es un simpático ladrón que roba por diversión cualquier cosa que suponga un reto para él, y que es perseguido permanentemente por el inspector Zenigata de la Interpol, que se encuentra obsesionado con su captura. Lupin es acompañado por un grupo de compañeros Daisuke Jingen (su fiel compañero y gran pistolero), Goemon Ishikawa (el samurai) y Fujiko (la escultural y peligrosa fémina).



1987

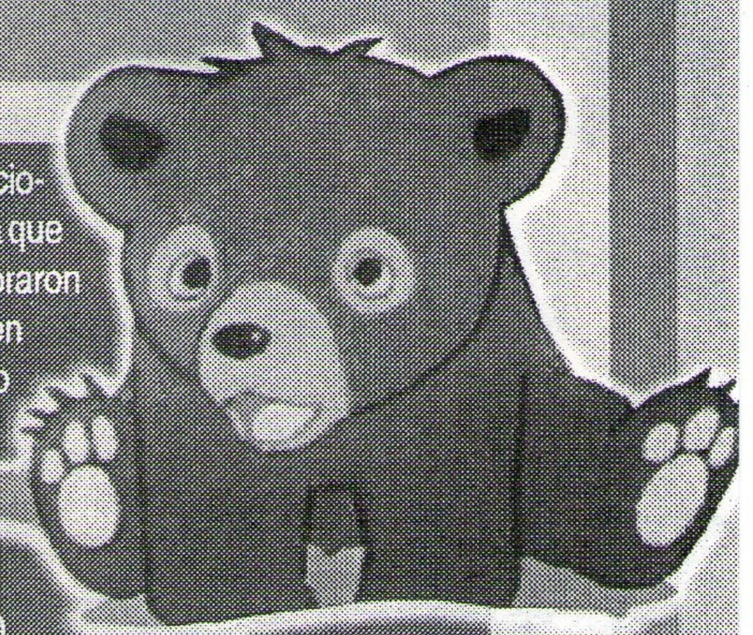
Ai no Wakasuka Monogatari

MUJERCITAS

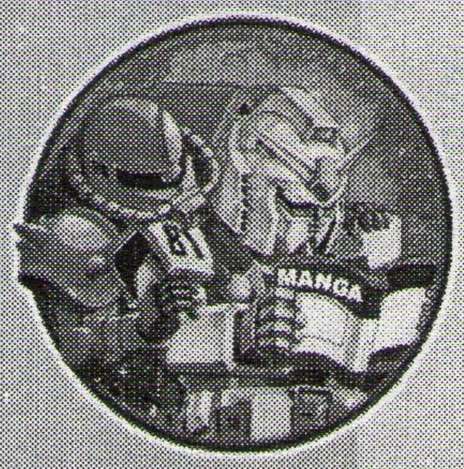
La historia trata de cuatro hermanas que viven en casa solas con su madre, mientras su padre se mantiene ausente por la guerra, narrándonos así sus historias vivenciales y sentimentales, además de sus propias luchas personales por alcanzar sus sueños, y sobre todo los sueños de Jo (la protagonista) por convertirse en escritora. Esta historia es adaptada de manera más o menos libre del clasico literario del mismo nombre.

Esta historia estaba basada en la novela de Louise May Alcott. El diseño de personajes estuvo a cargo de Yoshifumi Kondo y Toshiki Yamazaki, y la dirección fue realizada por Fumio Kurokawa. Tuvo cuarenta y ocho episodios y la la producción estuvo a cargo de la Nippon Animation.

La serie posee una continuación titulada Wakakusa monogatari nan to jou sensei, (los chicos de Jo). Esta es una adaptacion del tercera obra de Louis M. Alcott, la que sería la continuación de Mujercitas. Ahora, Jo se ha casado con un profesor y usa la casa que heredara de su tía, para formar una escuela. Esta serie posee 40 episodios, no participaría Kondo, pero si Yoshihiru Sato en el diseño de personajes (quien tambien trabajaria en Totoro, Kiki y Porco Rosso) y Kouzou Kusuba en la dirección. La Nippon Animation estaría a cargo de la producción.

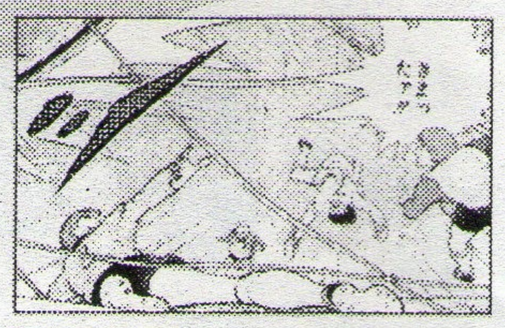


Además de estas series mencionadas existen muchas otras en la que los miembros de la Ghibli, colaboraron en mayor o menor grado, pero en las cuales, la labor tanto de Hayao Miyazaki, Isao Takahata o Yoshifumi Kondo es escasa, casos como los de Tom Sawyer no Boken (Las aventuras de Tom Sawyer), Ai Shojo Polyanna Monogatari (La historia de la adorable Polyanna), Araiguna Rascal (Rascal) etc, etc, etc... Ciertamente el aura de Ghibli ha estado entre nosotros desde hace mucho. Bueno espero que el artículo les haya resultado didáctico, aunque este es más una loa a sus gestores ...Al cesar lo del cesar. ■

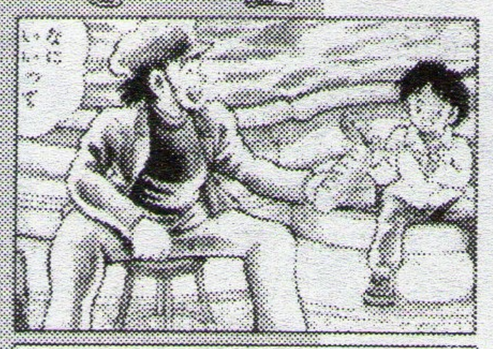


CAPTAIN TSUBASA

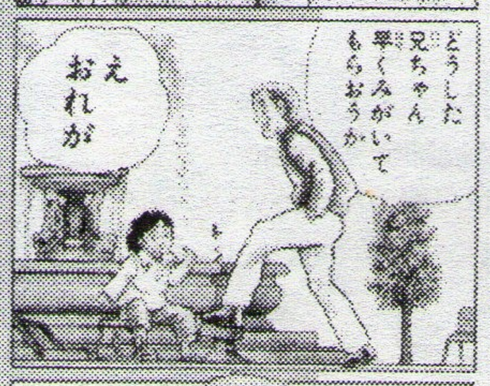
RESUMEN DEL MANGA



esde que lo conoció, el llevar la copa mundial de Futboll Soccer a Japón al lado de Ozora Tsubasa (aqui Oliver Atom) se habia vuelto el sueño de Aoi Shingo; para lograrlo marcho hacia Italia donde su tio Shinnosuke lo presentaría ante algun club deportivo, pero desgraciadamente al llegar se da con la sorpresa que su querido tio había fallecido.



Como era de esperarse no iba a quedarse con los brazos cruzados, asi que Shingo toma la decisión de ir el mismo a presentarse ante un par de clubes famosos (el Inter y el Milán), en donde, por el solo hecho de ser Japonés no desean darle una oportunidad. En Italia existe la consigna "Japonés = alguien malo en futboll soccer" lo cual dificulta sus esperanzas, para fin de males, es engañado por un falso trabajador del "Inter" quien le ofrece una prueba en dicho club a cambio de una suma de dinero, a las finales solo termina aprovechándose de su ingenuidad al llevarlo al campo de entrenamiento y abandonarlo a su suerte (para el caso, Shingo Aoi tenía entonces 15 años).



Mientras camina por las calles pensando en el engaño, Shingo recuerda que habia gastado todo el dinero con que llego en la estafa y que tenía una deuda en la pensión en donde vive... trata de conseguir un trabajo, pero por su edad y nacionalidad le es casi imposible encontrar alguno. Estos problemas continuos le van debilitando un tanto su estado de animo, al llegar a un parque se encuentra con un lustrabotas de nombre Paulo quien le convida un pedazo de pan y le dice que levante ese animo. En esos momentos un grupo de policias atrapan a Paulo y se lo llevan (Al parecer algo habia hecho en Nápoles), dejando sus herramientas de trabajo abandonadas (llaménse pomada, escobilla, etc.), Shingo decide trabajar momentaneamente con dichas herramientas para por lo menos pagar la pensión donde vivía.

Para "captar" mayor clientela monta un pequeño espectáculo dando una demostración de "dominadas" (en las cuales es un experto) antes de ofrecer lustrar zapatos a los espectadores; dicha "táctica" le da muy buenos resultados ya que en tiempo record había conseguido el dinero para 3 meses de pensión. Paralelamente, Shingo decide seguir entrenando por su cuenta hasta que llegara la oportunidad de militar en algun equipo de la serie A, (uno de los pasos a seguir para realizar su sueño de ganar la copa mundial juvenil de futboll soccer y llevarla a Japón).

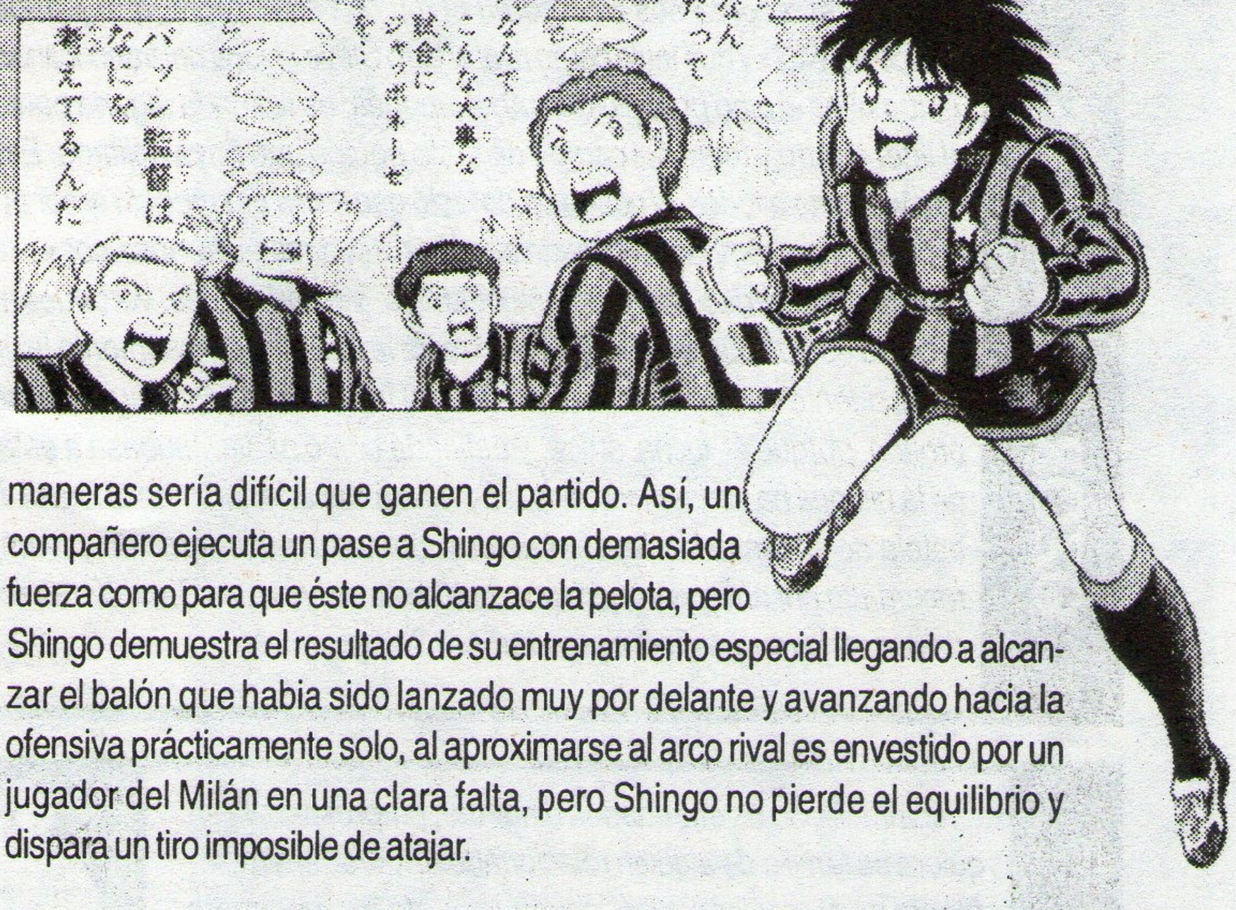
Asi pasa casi un mes desde su llegada a Italia, en uno de dichos entrenamientos llega "*dribleando*" hasta el campo de entrenamiento del Inter, ahí conoce al utilero del equipo, un señor de nombre Carimelo que llega a hacerse muy amigo de Shingo y que incluso lo hace participar en un partido del equipo Junior. Esa sería la oportunidad que tanto esperaba Shingo... sería el momento propicio para demostrar su dominio del balón, de no ser porque volvería a tropezar con el "problema" de su nacionalidad, los jugadores de sus propio equipo ni lo toman en cuenta y más bien se burlan de el sin dejarle tocar el balón; otra vez la situación no estaba a su favor, ver todos esos obstáculos le recordarían a Tsubasa, "-Si en verdad yo fuera Tsubasa-san superaría estos obstáculos sin pensar que son obstáculos-"

Shingo decide dar el todo por el todo y roba el balón a uno de su propio equipo, lo cual sorprende a los jugadores, al entrenador y al propio Carimelo; no podía quedarse espectando como su oportunidad se veía estropeada por una tontería como el racismo, Shingo demuestra el fruto de su entrenamiento y "lleva" magníficamente a todos los jugadores haciendo gala de un hermoso "dribling" demostrando así que lo suyo no es solamente las "dominadas", en un instante un compañero le pide un pase, pero Shingo lo rechaza comunicándole que le "pagaba con la misma moneda", luego utiliza de "pared" el rostro de otro jugador y avanza imparable hacia el arco enemigo; al llegar al area chica ejecuta un tiro que despierta la admiraci´ón del entrenador y de Carimelo, pero éste es desviado por Gino Hernandez (lo cual sorprende al propio Shingo porque veía el gol inminente), de todas formas el portero envía el balón a la valla superior lo cual es aprovechado por el Japonés para ejecutar una espectacular "Chalaca" que Gino no consigue atajar,...Gol!.

De esa forma logra Shingo integrarse al equipo juvenil del Inter de Milán, en poco tiempo lográ hacerse amigo de Gino gracias a que ambos conocían y admiraban a Tsubasa. El entrenamiento es difícil; un día, Shingo observa como uno de sus compañeros (llamado Romano) que no alcanzo el nivel de los entrenamientos era separado del club, repentinamente se encuentra cara a cara con otro compañero quien le increpa el hecho de que habían separado a Romano para darle la vacante a Shingo. Gino separa a

ambos, pero Matteo (como se llamaba el compañero) jura hacerle la vida imposible a Shingo.

Durante otro partido de entrenamiento el equipo entero, influenciado por Matteo, sabotea a Shingo haciendole quedar mal ante el entrenador quien piensa que quizas fue un error incluir a Shingo en el equipo. Pases muy fuertes o con algún efecto extraño e intencionales jugadas rudas, son los medios que usan Matteo y el resto para forzar la expulsión de Shingo mediante la difamación de sus habilidades. Al cabo del partido un Shingo muy lastimado se dirige con Carimelo y este le aconseja que "Si no te dan pases por ser Japonés, entonces demuestra que eres mejor que un italiano" y seguidamente le obsequia un par de zapatillas "especiales" para entrenar. Optimista como es, Shingo decide esforzarse más para superar aquellos percances entrenando por su cuenta en un parque, de una forma muy especial, Accidentalmente Gino observa su entrenamiento, y queda admirado de su tenacidad, comparando la similitud con otro Japonés que conoció, Tsubasa.



Así llega el día en que el Inter y el A.C. Milán se enfrentan en la final del campeonato Juvenil, éste sería el último partido de Gino Hernandez en el equipo como juvenil, Aoi Shingo se encuentra en la banca de suplentes todavía cuando el entrenador le pide que comienze a calentar, faltan 15 minutos para acabar y el Milán tiene un gol de ventaja, "Shingo, piensa que esta es tu última oportunidad" le alcanza a decir el entrenador. Antes de entrar Carimelo hace que se cambie las zapatillas de entrenamiento, las cuales pesaban el doble de un par normal y estaban imantadas entre si. Al ingresar al terreno de juego Shingo pide a sus compañeros que se esfuerzen para regalarle una victoria de despedida a Gino.

Pero la "rencilla" entre Matteo y Shingo esta todavía latente en la cabeza de Matteo, éste pide al resto del equipo seguir saboteando a Shingo porque de todas maneras sería difícil que ganen el partido. Así, un compañero ejecuta un pase a Shingo con demasiada fuerza como para que éste no alcanzace la pelota, pero Shingo demuestra el resultado de su entrenamiento especial llegando a alcanzar el balón que habia sido lanzado muy por delante y avanzando hacia la ofensiva prácticamente solo, al aproximarse al arco rival es envestido por un jugador del Milán en una clara falta, pero Shingo no pierde el equilibrio y dispara un tiro imposible de atajar.

Shingo empata el partido, la esperanza de victoria se presenta diáfana en los corazones de los demas jugadores quienes deciden apoyar a Shingo e ignorar los "engreimientos" de Matteo, éste no puede creer lo que esta viendo y Gino le comunica acerca del entrenamiento especial de Shingo y su deseo de cambiar el pensamiento de "Japones = malo en deportes" por "Japones = bueno en el futbol". En un instante Shingo se encuentra con una "marca" cerrada por parte de 3 jugadores que le bloquean el progreso hacia campo rival y pide ayuda. Un jugador aparece por delante y Shingo le entrega el balón, un "recapacitado" Matteo que aceptó su derrota lo recibe e inmediatamente le devuelve la pelota en una "pared" exitosa, Asi avanzan los dos llegando hacia enfrente del arco donde Matteo ejecuta el ´último de los pases hacia Shingo quien patea en "primera" y vuelve a vencer al guardameta. Asi el Inter obtiene la copa a manos de Shingo y éste por fin se integra realmente al equipo a partir de aquel día. ■

continúa

OZORA TSUBASA

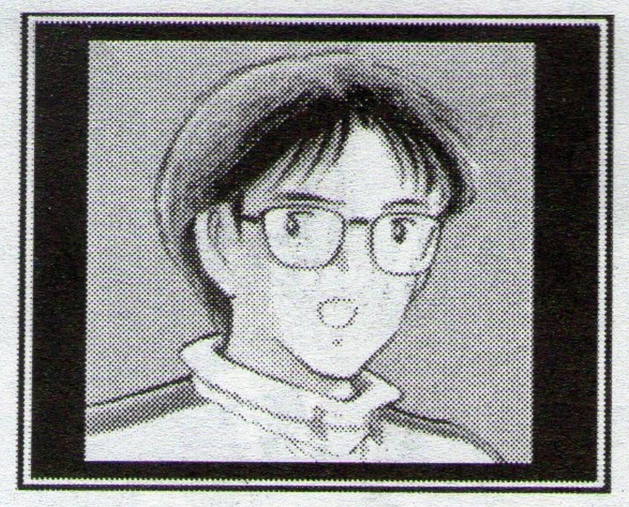
Todos lo recordamos aquí como el mítico Oliver Atom, que jugaba en el equipo del Niupi y que tenía como rival al fiero Steve Hyuga del francocanadiense. Tsubasa es el niño prodigio del futbol japonés, es sin duda alguna para nadie, el líder dentro y fuera del campo de tanto equipo que haya militado. Extrovertido y abierto a todos, si posee un defecto ese es su desmedido amor al futbol, el cual lo ha acompañado desde su niñez. Tsubasa es famoso por su prédica de que el balón de futbol es su mejor amigo. Verdades más, verdades menos, lo cierto es que cuando era pequeño, éste le salvo milagrosamente la vida, en un accidente de transito. Se dice que si el futbol fuera una religión, el sería su profeta, porque él, lucha, ataca, y defiende como nadie. Tsubasa a esta altura de la historia ha conseguido su sueño más anhelado, jugar en el Brasil. Pero la estela de Tsubasa ha dejado huella sobre toda su generación y siempre es recordado por amigos y enemigos, compañeros y rivales. También es recordado por un joven y soñador jugador, Aoi Shingo.

CARIMELO

Carimelo, no es entrenador, dirigente, empresario, ni siquiera es familia de alguien relacionado al futbol, el simplemente es el que limpia los "chimpunes" de los jugadores que entrenan en el campo del Inter de Milán, un hombre humilde pero aficionado al futbol, él se convierte en el protector de Aoi Shingo, a quien conoce y le toma cariño, además de darse cuenta del enorme potencial del joven aspirante japonés, él es quien se encarga de crearle una oportunidad para Aoi y se ocupa de que éste no desmaye en sus intentos.

GINO HERNANDEZ

Gino Hernandez, es un talentoso jugador del Inter de Milán, es un gran portero, y es respetado no sólo como deportista, sino también por su calidad humana. El ha tenido la oportunidad de haber sido rival de Ozora Tsubasa, y lo respeta, reconociendo en él a un gran jugador. Es por eso que acoge a Aoi, quien siendo japonés, se siente afectado por los comentarios que hacen sobre la nulidad futbolística de su país, menoscabando su fe. Gino Hernandez, se convierte en la segunda persona en el futbol a quien Aoi Shingo admira.



YOICHI TAKAHASHI - El Autor -

Siempre ha sido un apasionado del deporte en general, el soccer en especial. Su pasión por el deporte rey, lo ha llevado hasta Italia, donde ha realizado entrevistas a grandes estrellas como Miura (el ídolo del futbol japonés que militó en el Génova de Italia), Baresi, Gullit o Del Piero, las cuales han sido publicadas en el Shonen Jump. Su carrera profesional comenzo en 1981, cuando el Shonen Jump, publica el primer capítulo de la serie que lo hace famoso: Captain Tsubasa. Dato curioso, existe una versión anterior de Captain Tsubasa, que fue la que sirvió para que Takahashi fuera aceptado en la élite de la Shonen Jump, y que fue publicado en un especial dedicado a Tsubasa en 1986.

Captain Tsubasa gozo del gusto del público, lo que le sirvió a Takahashi para lograr mantener la serie durante 8 largos años, y 37 tomos recopilatorios, acompañada porsupuesto de sus exitosas versiones animes. Tras dar finalizada su etapa con Tsubasa el autor probaría nuevamente con otros trabajos en la misma línea deportiva. En 1988, 100 M. Jumper, que trataba sobre atletismo; en 1989, Ace, que iba de beisbol, y por ultimo crea Chibi, una historia sobre las aventuras de un pequeño en el mundo del boxeo. Además algunas historias cortas, autoconclusivas, sobre basket, tenis y esquí y que fueron recopiladas en un especial de Captain Tsubasa: Boku wa Misaki Taro (yo soy Taro Misaki). En el año 1993, Yoichi Takahashi vuelve a retomar el título que lo llevo a la fama, con una historia de 100 paginas de Captain Tsubasa. Pero no es hasta al siguiente año, 1994, que Tsubasa regresa por la puerta grande, coincidiendo con el auge del futbol en Japón, Takahashi vuelve a hacer las delicias de los aficionados con Captain Tsubasa: World Youth, serie que recibió excelente acogida, y que fue recopilada en 18 tomos y en donde le dan a la historia, un colofón por todos esperado, finalizando la serie después de tres años, en 1997. Desde entonces Takahashi se desliga de su personaje, pero no del futbol, y abre nuevas series como Koshu, Keeper Coach y FW-Jin, la primera de ellas una historia corta de tan solo 2 números de duración, la segunda recientemente ha sido recopilada en tomo, y la otra es una interesante serie que aún se serializa regularmente en el Shonen Jump. ■

Impulsivo y algo alocado Aoi Shingo, se vio contagiado por el amor que siente Tsubasa al futbol, a quien enfrentó en el campo una vez cuando estaba en al secundaria. Marcha a Italia esperanzado en hacer carrera allá con ayuda de su tío, pero la suerte le juega una mala pasada y se queda a vivir en Italia con la esperanza de lograr su sueño, el "príncipe del sol" (apodo que gana en Italia) lucha duramente contra todos los contratiempos que se le presenta e inspirado en Tsubasa no se deja vencer por la adversidad, hasta que logra triunfar en el equipo del Inter de Milán. A pesar de ser un novato y menor que sus compañeros de equipo, Aoi se gana un puesto en el equipo nacional japonés y consigue su sueño de jugar al lado de Ozora Tsubasa. Muy rápido y ligero, técnico y de buena llegada al área contraría (en ocasiones tortuosa) su mejor rival es Salvatore Gentile, el defensa del equipo juvenil de Juventus.

THE KING OF FIGHTERS 2000

SNK

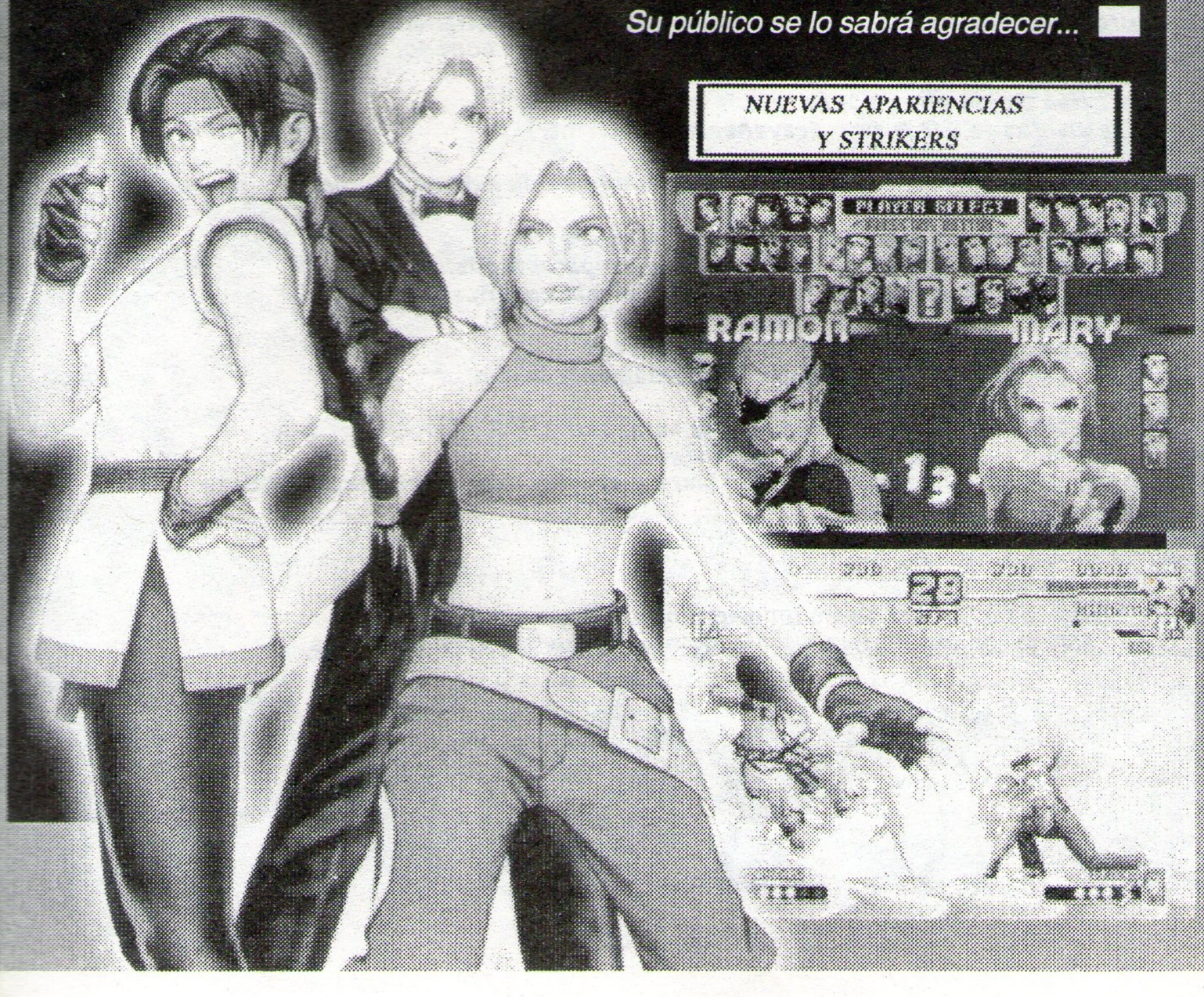
THE KING OF FIGHTERS 2000 EN EL PERU

Después de una espera que para algunos se hizo más que larga, infinita, llega al Perú la nueva versión del King of Fighters, sólo que en esta ocasión, vino de la mano con una "especie de inauguración", la que estuvo "patrocinada" (quizás deba usar tal término), por la sede local de la SNK Corporation y la Seslin, conocida distribuidora para máquinas recreativas. Este evento en otros años se reducía simplemente a una exposición, sin mucha pompa ni gloria en algún stand de la conocida "Feria del Hogar", y se exponía como uno más de los atractivos. Pero en esta ocasión los "chicos" de las recreativas se pusieron más activos y nos dieron un evento "inusual" para estos rincones de Dios. Y pues que terminó enrumbando a todo buen fanático del videojuego arcadia, hasta el local del evento, en el centro comercial de Caminos del Inca, el NEO GEO WORLD en Surco.

El evento fue publicitado en los locales de máquinas recreativas, de la Seslin, y lo anunciaban con lo de GRAN EVENTO y el YA ESTA AQUI, pues supongo que eso motivo bastante a la hinchada KOF, porque según los testigos oculares se dice que hubo alrededor de 300 personas en el evento realizado en Domingo, del dia 30 de julio, la asistencia fue lo suficientemente masiva para sobrepasar las expectativas de los organizadores, y más de uno de los ocasionales transeúntes deben haberse preguntado el "*Porqué*" de tanta cara "angustiada". Lo malo fue que esa "hinchada" terminó metiéndose en tropel hasta el local, mismos "barristas después de clásico U-Alianza" barriendo con todo a su paso, puerta del local incluída, si eran para dar miedo estos chicos, solo les faltaba tener los ojos rojos y botar humo por la boca... a pesar de los apuros y desmadres antisociales del grupo... la recreativa no estuvo activa hasta las 11 am, cuando el evento estaba anunciado para las 10 am.

Los organizadores dieron un periodo de prueba para los aficionados, y posteriormente dieron paso a un torneo en donde participaron algo de 150 personas... "huh"... para cuatro consolas con el videojuego. Pues como quedo algo ajustado. Además para el torneo tenías que pagar para participar, y como habían tantos... la participación por inscrito se reducía a un personaje (negocio redondo)... entre otras incomodidades que dejaron que desear. Lo mejor fue la atención de gente dedicada a hacer comoda la estadía de los fanáticos, hubo regalos de posters publicitarios y stickers... para los avanzados en el torneo gorras, canguros, polos y posters.... y el local estaba bien... y aunque el evento debía terminar a la 1pm este no tenía visos de acabar pasadas las 3pm. La gente no se quedó del todo contenta, pero volverían a ir a un evento parecido sin pensarlo mucho o nada, espero que con la experiencia los "organizadores" puedan realizar un evento parecido y superarlo .

Su público se lo sabrá agradecer...



la casa del COMIC

VENTA AL POR MAYOR Y
MENOR DE COMIC, MANGAS
Y REVISTAS CON CD

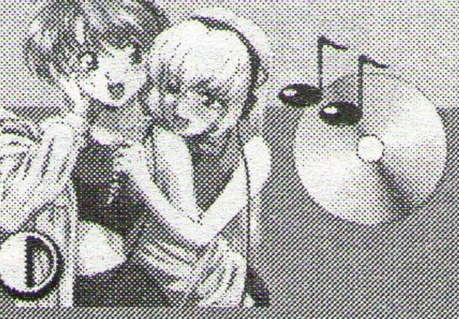
¡¡¡ Y TODO TIPO DE REVISTAS !!!

Captain Tsubasa
Dragon Ball
Revistas nacionales
Revista Importadas
Seinen , Karma 7
y mucho más...

AHORA NOS TRASLADAMOS A :

Jr. CARABAYA # 930 - LIMA

Karaoke Studio



What's up guys?
(BAKURETSU HUNTERS)

YUBIWA (ANILLO)

Single salido el 21 de Junio del 2000, perteneciente a la película dedicada a Escaflowne. The Escaflowne the movie: "A girl in Gaea". Este single recoge la principal vocal de la película: Yubiwa (anillo) o también "sortija". La vocal es cantada por Sakamoto Maaya, la edición musical es realizada por Yoko Kanno. Su costo es de 1020 yenes. La portada del single es un trabajo del famoso diseñador Nobuteru Yuuki.

Otros lanzamientos:

El dia 5 de julio salió a la venta el original Sountrack de Escaflowne the movie, realizado por Yoko Kanno y Koguchi Hajime. Las canciones que incluye son:

- Yubiwa (Movie versión)
- Sora (Shanti Snyder)
- Sora's Folktale cantadas por Midori
- You´re not alone (Sakamoto Maaya y Shanti Snyder)
- Call you name (Piano versión)

La cantante Maaya Sakamoto y el BGM (Sountrack) con un total de 26 títulos, cuesta 3045 yenes.

Maaya Sakamoto First Live

Evento a estrenarse, el 14 de agosto en Tokyo (Shiguya on Air)

Su siguiente single anunciado como un "Coming Soon" (próximo lanzamiento) es una vocal realizado para un juego de Dream Cast [Napple Tale] y la canción se llama Shippono Uta (La canción de la cola), próximo lanzamiento el 23 de agosto del presente año. ■

What's up guys?

** WHAT'S UP hitomi wo kawashite nazomeita kaze ni mi wo yudane you*
GET UP mirai wo mitsumete yokubarina ai to yume wo kanae you

kitto kimi shiranai sa meutsuri shiteru furi no boku wo
dakara sa naitcha dame tottoki no enerugii sa

*** Jarekore itsumo nayami kakaete dokidoki yume ga koboreru*
harikiri ima wo kakenukete yuku zutto issho ni iru kara

**** WHAT'S UP zero kara hajime you*
azayakana hibi ga iroasenu you ni

MAKE UP riaruna genjitsu kagami ni utsutta nemuri no nai machi

sou nanda yo migatte sa tobou ni kurechau tasogare
kowareta rakuen wa shuufuku dekinai shatou
toraburu darake tachisukunjau jiorama mayoikonda no

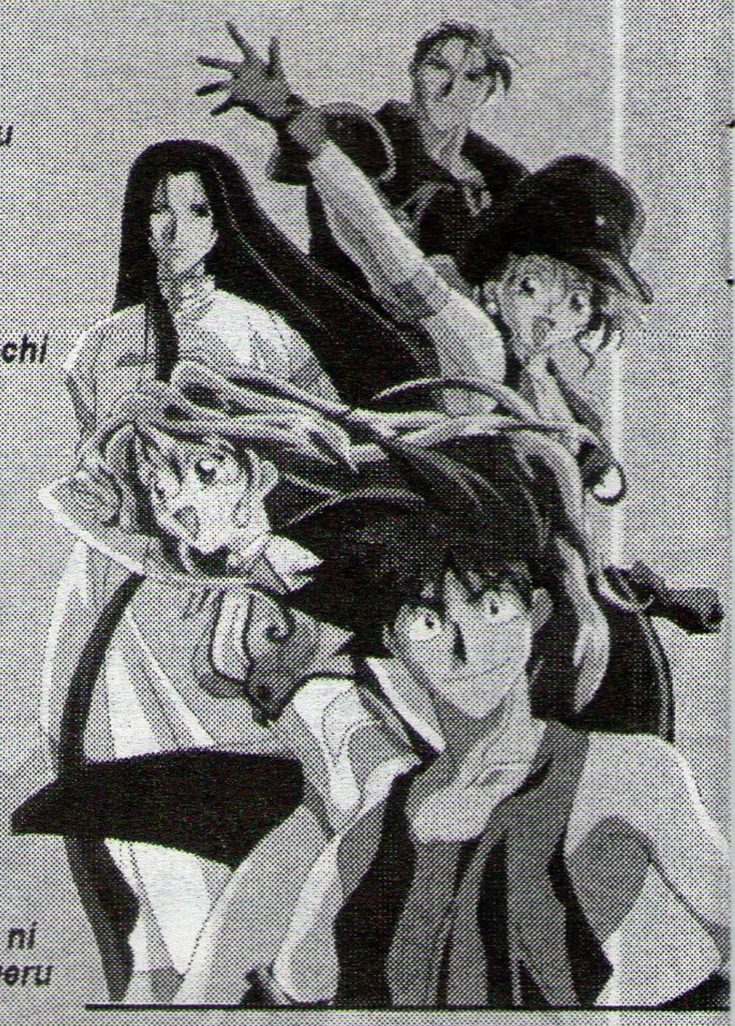
kirikiri mune ga itami dashitara tasukete hoshii kamo
goujou ga sugiru no mo jirettai kedo ii taimingu

kokoro wo madowasete ikenai yatsu sa boku wa
shottenaide iku yo tabiji no mukou nanika ga miete kuru hazu
chirachira ai wo chiratsukaseteru tameiki ga bara ni naru

**** repetición*
*** repetición*

WHAT'S UP hizashi wo kanjite yorokobi wo utau kotori no you ni
LIGHT UP habataku tsubasa de kizutsuita yume ni yasuragi ageru

** repetición*



¿Qué pasa chicos?

** ¿QUÉ PASA? Desvía tus ojos del enigmático viento para que puedas confiar en alguien.*
LEVÁNTATE Mira al futuro para dejar al ambicioso amor y a los sueños volverse realidad.

Seguro que no crees que pretendo ser indeciso,
así que no llores. ¡Es un derroche de energía!

*** Estás siempre aferrándote a este o aquel problema. Se vierten excitantes sueños.*
Ahora corre hacia ellos apasionadamente, porque siempre estaré contigo.

**** ¿QUÉ PASA? Has tenido que empezar desde cero,*
como si los días vividos se estuvieran desvaneciendo.

CONSTRÚYELO, es verdaderamente real, la ciudad insomne reflejada en el espejo.

¿A quién le importa si es una razón egoísta?, como el pálido
anochecer, no arreglará nuestro paraíso roto, nuestro irreparable castillo.
Incluso si está lleno de dificultades, no te acobardes en este engañoso diorama.

Cuando tu apretado pecho se daña, no quieres ser salvado.
Eres tan terco, pero yo tengo un cronometraje irritantemente bueno.

¡Soy el mayor bastardo por haber confundido a tu corazón!
¡No vayas por ese camino! Es la dirección equivocada.
Debes estar buscando algo para transformar el amor y los suspiros temblorosos en rosas.

**** repetición*
*** repetición*

¿QUÉ PASA? Siente la luz del sol, como un alegre pequeño pájaro cantor
ILUMÍNALO con alas ascendentes. Haz que tus dolorosos sueños sean apacibles

** repetición*

Park Comics
パルコミクス

Si vives muy lejos, no tienes tiempo para visitarnos o tus viejos no ten dejan salir, no te preocupes ahora

TU TIENDON EXCLUSIVO PARK COMICS te ofrece el servicio de reparto a domicilio (PARK DELIVERY) y sin recargo alguno. Además podras acumular puntos en tu TARJETA DE DESCUENTO (GRATUITA)

TENEMOS SUSCRIPCIONES REGULARES EN INGLES Y ESPAÑOL Y COMPLETAMOS COLECCIONES EN ESPAÑOL. ACEPTAMOS PEDIDOS DE PROVINCIAS

AV. ARNALDO MARQUEZ 1318
GALERIA SANTA MARIA TDA. 201
ALTURA CDRA. 12 DE LA AV. BRASIL

E-MAIL: m_bossio@yahoo.com

El servicio de Park Delivery es solo para Lima y a partir de S/ 70.00 Nuevos Soles

PARKFONO: 920 - 6028 TODO EL DIA
NOCTUPARKFONO: 431-4917 A PARTIR DE LAS 21:30 H

ESCAFLOWNE

エスカフローネ

ANIMATION PLUS